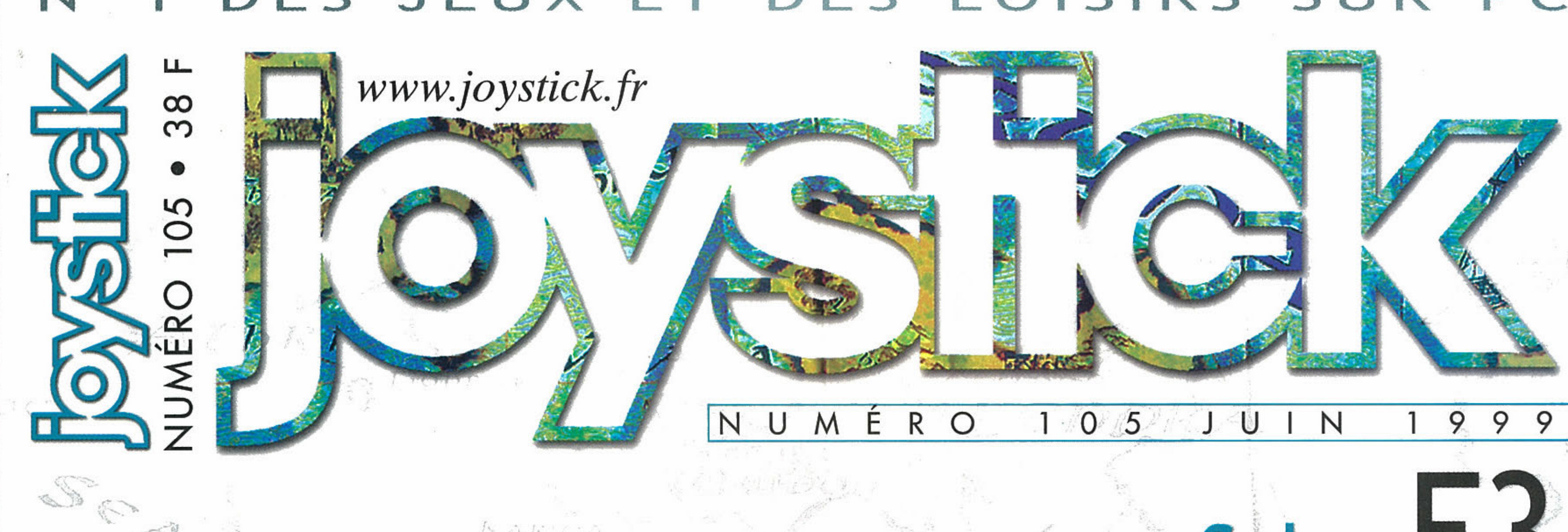
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



NUMÉRO 105 JUIN 1999

joystick NUMÉRO 105 • 38 F

EN JUIN FAIT CE QU'IL TE PLOINT

JUIN 1999 • 38 F

105

TA : KINGDOMS - SALON E3 - HEROES OF M&M III

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Bêta-test

YEP !

Salon E3 ET REPORTAGES

64 pages de NOUVEAUTÉS

OUI C'EST POSSIBLE

MATOS ultra TnT 2

On y l'a joué aussi

HEROES OF MIGHT & MAGIC III,

MIDTOWN MADNESS,

MIGHT & MAGIC 7,

MECHWARRIOR 3

T 2788 - 105 - 38,00 F

NUMÉRO 105 • JUIN 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH


Sur les terres de Darien, 4 royaumes s'affrontent…
Honneur. Vengeance. Espoir. Terreur.
Sur les terres de Darien la guerre approche, de gigantesques légions de lanciers et de zombies s'avancent sur terre, des citadelles brûlent, les océans se couvrent d'armadas flamboyantes, les magiciens préparent leurs incantations magiques et dans les airs des duels de chevaliers-dragons ont déjà commencé…
En tant que Grand Immortel et Monarque de l'une des 4 grandes civilisations millénaire de Darien vous devez mener vos troupes à la victoire… ou disparaître avec votre peuple !
Kuvera Straits
Caora
Athri
Vidara
Gudrun
Karina
Shasin Bay
Ralum Bay
The Frontier
Geffion Outpost
DAR


La référence indétrônable des jeux de stratégie en temps réel
4 civilisations à contrôler, chacune ayant ses propres stratégies et évolutions
Une véritable histoire dans un univers fantastique : vous devrez diriger des armées de dragons, guerriers et magiciens dans une épopée riche en rebondissements
Des graphismes très détaillés en haute résolution (utilise la plupart des cartes accélératrices 3D)
Une richesse tactique encore jamais vue : vous disposez d'unités et de bâtiments nombreux et variés sur terre, air et mer, les sorts magiques et l'expérience des unités évoluent au fil des batailles.
Une option multijoueurs exceptionnelle : en réseau, modem ou sur internet vous pourrez affronter des adversaires de tous les pays
TOTAL ANNIHILATION
KINGDOMS
PC CD
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
cavedog
A GT Interactive Company
www.cavedog.com
boneyards
ONLINE GAMING

Sommaire

JOYSTICK 105 • JUIN 1999

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

44 Reportages

Notre Wanda nous a ramené, du bout de monde, les derniers détails sur le développement de Dunjeon Keeper 2 et Battlezone 2. Mais vous découvrirez une foule d'autres reportages qui devraient nous rassurer sur la bonne santé de l'industrie du jeu vidéo. Non, Familles de France ne vaincra pas.



67 L'E3



Ce mois-ci, nos envoyés spéciaux vous racontent tout sur leur vie dangereuse au salon de l'E3 à Los Angeles. Comment, entre deux interviews, ils ont réussi à éviter un bombardement de hamburgers avariés et les gaz pestilentiels lâchés par les foules de développeurs en surchauffe, tout en réussissant à récupérer les images et les démos des prochains jeux.

104 Tests

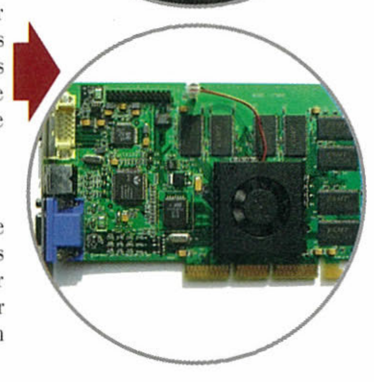


Iansolo vous montre, preuve à l'appui, que la vie de héros était bien plus facile qu'on ne le pensait, dans le monde de Heroes III. Il vous apprendra aussi comment tricoter au volant de votre voiture, tout en échappant aux flics qui vous poursuivent dans Midtown Madness.

3615 Joystick
1,29 F/min
Le complément indispensable au magazine

134 Matos

En moins d'un mois, la TnT2 passe à la trappe pour être remplacée par l'Ultra TnT2. Le docteur Kant se fait poursuivre dans la rue par les joueurs furieux d'avoir écouté ses conseils du mois dernier. Pitié pour lui, il ne fait que relater la dure réalité. Pour se faire pardonner, il nous murmure des mots doux sur la Matrox G400.



148 Réseau

Pourquoi Fishbone ne joue-t-il plus qu'à Warzone 2100 ? Existe-t-il vraiment un Paradis pour les joueurs de Quake 3 ou sont-ils destinés à alimenter les feux de l'Enfer ? Ce mois-ci vous saurez tout sur la transformation de pomme de terre en quake man achevé. Le pingouin l'aurait-il métamorphosé ?

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Stéphane Quentin (Kant)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)

LA MAQUETTE
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin
assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Rey, Vanessa Gabriel
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin

ABONNEMENT
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 0155 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Couverture : T.A. : Kingdoms © GT
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Télématique 3615 Joystick, rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559.
Dépôt légal à parution



STAR WARS™

EPISODE I

LA MENACE FANTÔME™



Tu succomberas.



Produit et distribué par Ubi Soft

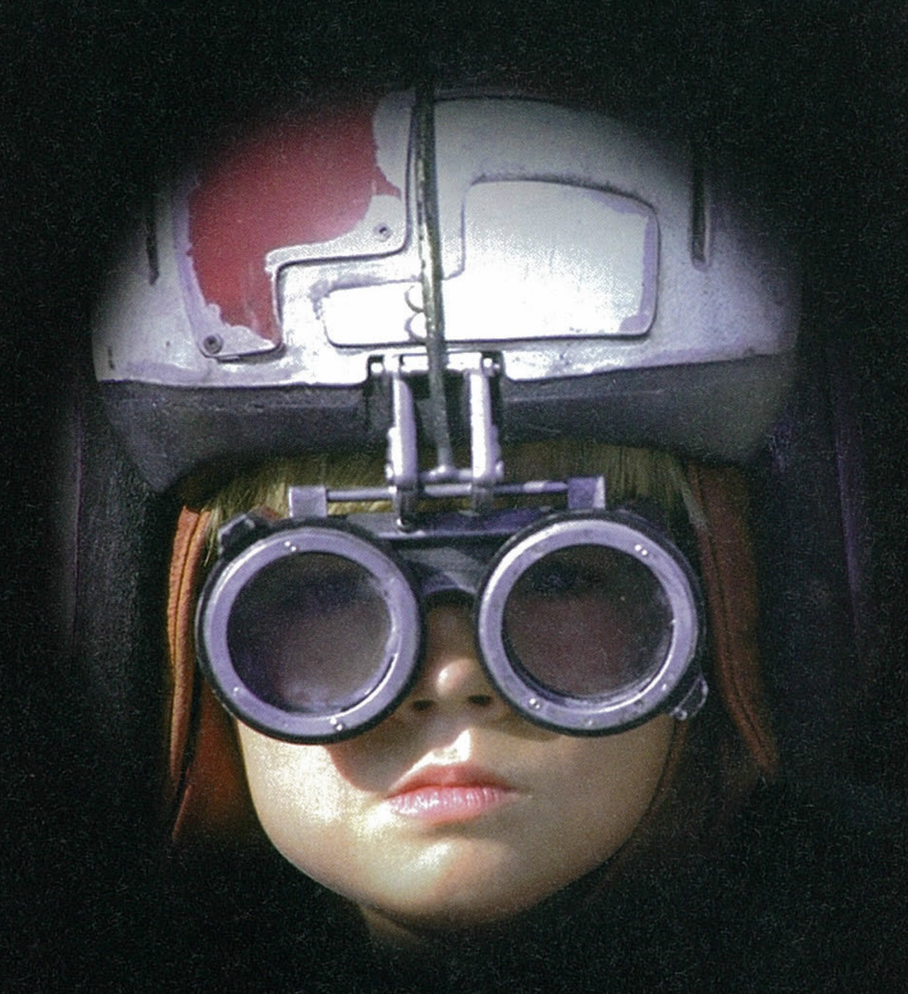
Prochainement sur PC CD-ROM



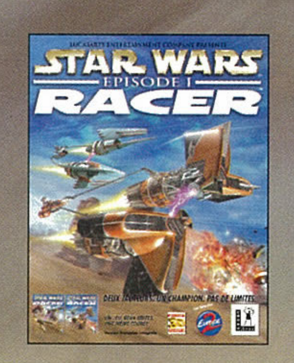
STAR WARS™

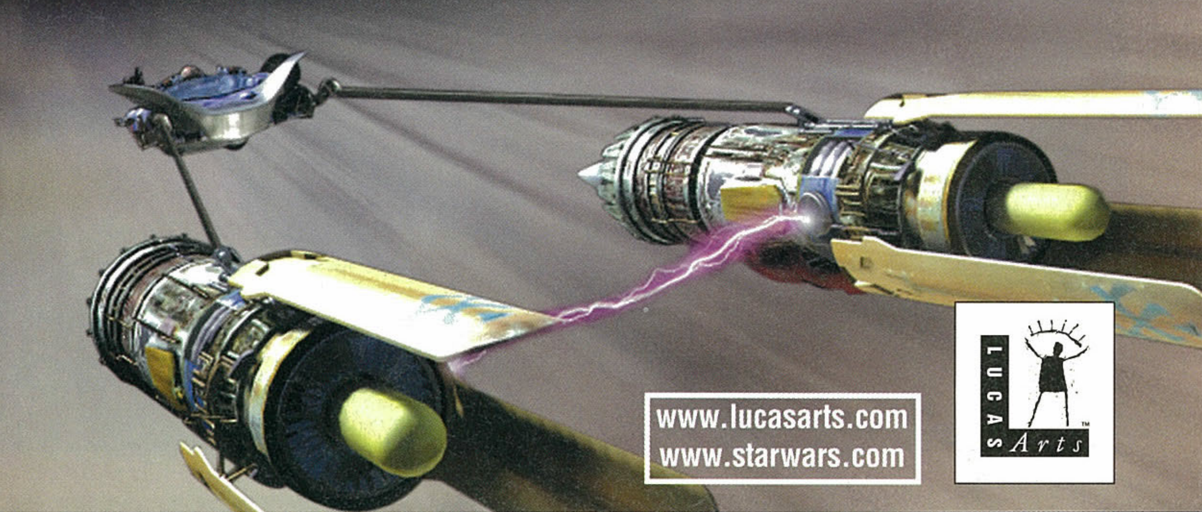
EPISODE I

RACER™



Je vaincrai.





www.lucasarts.com
www.starwars.com

LUCAS Arts

DÉTAIL DU CD-ROM

sommaire

Ce mois-ci, c'est un peu le bordel dans le CD. Le sommaire vous donne juste une idée approximative des démos que vous y trouverez. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'on espère bien que nos petits gars à l'heure où j'écris sont en train de récupérer plein de taf à l'E3 qu'ils nous ramèneront après le bouclage. Comme on n'a pas le temps de l'intégrer au magazine, on vous le signale sur la pochette CD. Alors si vous n'y comprenez rien, ne vous affolez pas. Respirez un bon coup, et allez fouiller les tripes du CD. N'oubliez pas, la majorité des démos possède un fichier « lisezmoi » ou « readme », où sont indiquées les touches à connaître pour jouer. Pensez à le lire avant de lancer une démo.

Kika



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper «) ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter « du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

LLa rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX6\DX61FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX 6.1

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

cd-rom n°105



LA DÉMO EXCLUSIVE

TOMB RAIDER 2 GOLD

Editeur : Eidos
Système : Win 95/98

La belle Lara Croft revient sur nos PC pour nous faire connaître de nouvelles aventures encore plus excitantes. Le début de ce niveau demande une grande maîtrise des touches. Il s'adresse plus à ceux qui ont déjà fait le un et le deux, qu'aux débutants qui s'y essayent pour découvrir enfin que c'est elle, la nana dont on n'arrête pas de parler. Entre requin et tigre, il faut aller très vite pour trouver les bonnes armes et faire feu immédiatement. Les pièges sont à chaque pas, cachés par le peu de lumière qui règne dans ces grottes de glace. Alors méfiance, et n'hésitez pas à balancer tous les feux que vous trouverez dans les recoins. Cette la seule manière de s'en sortir vivant.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMBR2 et cliquez sur TOMBR2.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1 ; une carte accélérée 3D est plus que conseillée.

MODE D'EMPLOI :

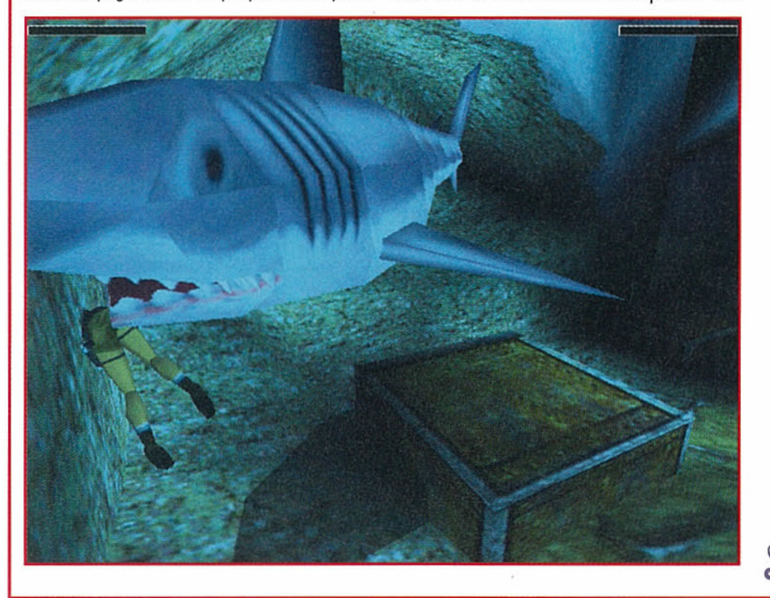
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Core Design. Lancez le Setup pour configurer la carte graphique et les touches du jeu.

CONFIG MINI :

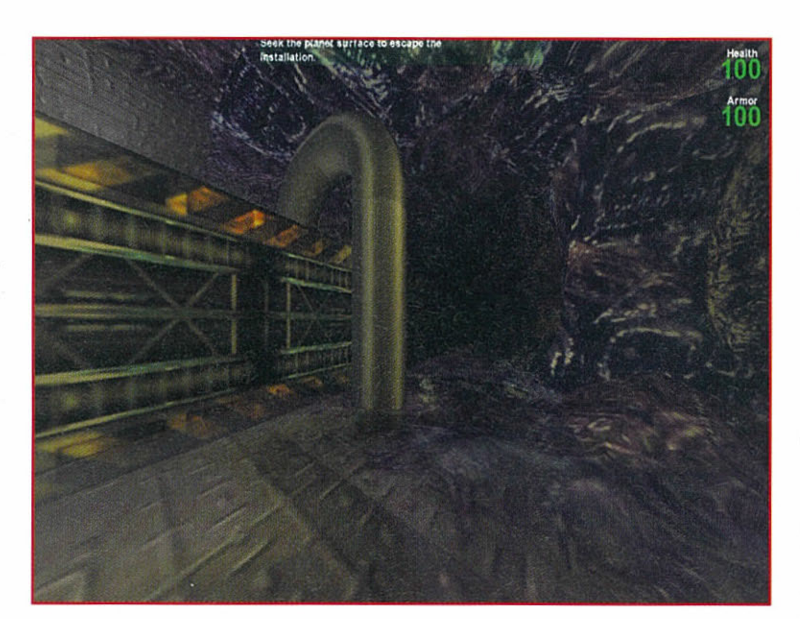
P200, 64Mo RAM.







LES DÉMOS



ALIEN VS PREDATOR

Editeur : Fox Interactive
Système : Win95/98

Se retrouver dans la peau d'un alien offre une impression géniale. Vous allez adorer péter les générateurs de courant et vous balader sur le plafond invisible, pour sauter sur de pauvres humains aveugles. À essayer à tout prix, en augmentant les gamma de sa carte graphique.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

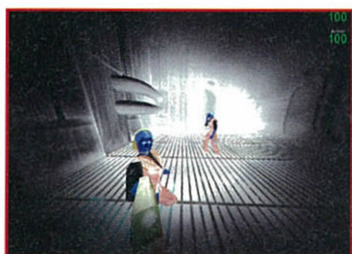
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AVP et cliquez sur AVP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. Bien entendu, c'est dix fois mieux avec une carte accélératrice 3D.







MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\JOYSTICK\AVP et lancez AVP_ALIEN_DEMO.EXE. Pour configurer vos touches, cliquez sur Controls.

CONFIG MINI :

P300, 64Mo RAM.

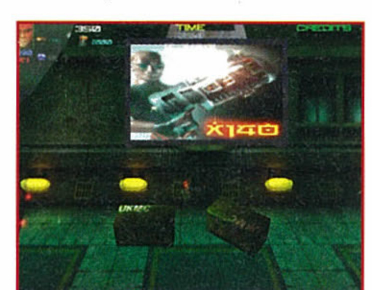
EXPENDABLE

Editeur : Rage Games
Système : Windows 95/98

Arggg, un jeu d'arcade ! Un petit bonhomme qui court dans tous les sens pour essayer de récupérer un max de bonus et d'armes, en évitant les tirs ennemis, ça me laisse perplexe. Mais bon, c'est impeccable si vous devez vous user les nerfs sur quelque chose.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EXPENDABLE et cliquez sur SETUP.EXE.





REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI :

Le jeu se lance automatiquement. Cliquez sur Setup pour configurer votre carte, puis sur Play pour jouer. Allez dans Option pour connaître les touches.

CONFIG MINI :

P166, 32Mo RAM

CORSAIRS

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Au service du roi, vous devez remplir les missions qu'il vous donne, et les bonus ne seront pas absents. Vous avez toute latitude pour piller les nations étrangères, prendre leur galion et détruire leur ville, et vous pouvez même piquer le trésor des pirates. Un soft pas merveilleux, mais qui se défend bien.



INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CORSAIRS et cliquez sur CORSAIRS.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Pour lancer le jeu, allez dans C:\JOYSTICK\CORSAIR et cliquez sur DEMO.EXE. Ensuite, il suffit de suivre le tutorial pour savoir utiliser les bons vents.

CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

HELLCOPTER

Editeur : Ubi Soft
Système: Windows 95/98

Les hélicos, c'est pratique. La preuve ? Même les américains en ont envoyé en Albanie. Ce jeu vous fera connaître toutes les sensations qu'ont leurs pilotes quand ils se font tirer à tout va dans un étroit canyon. Ça crépite, ça fume et ça défoule bien, que demander de plus à un jeu ?

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HELLCOPTER et cliquez sur HELLDEMO.EXE.







LES DÉMOS

REMARQUE :

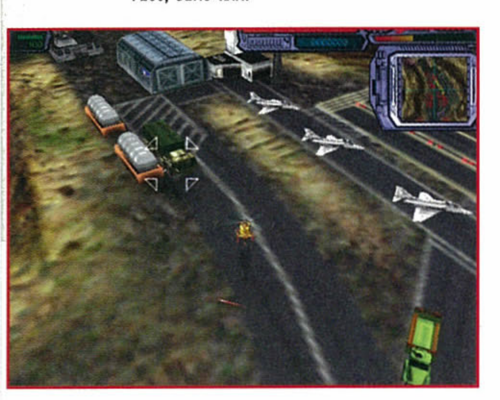
Nécessite l'installation de DirectX6.1. Je vous conseille d'avoir une carte accélératrice 3D pour avoir un bon rendu.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\JOYSTICK\HELLCOPTER et lancez HLAUNCHD pour faire l'installation. Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Ubisoft pour lancer le jeu. Dans le menu Option, vous pourrez configurer la manette et les touches.

CONFIG MINI :

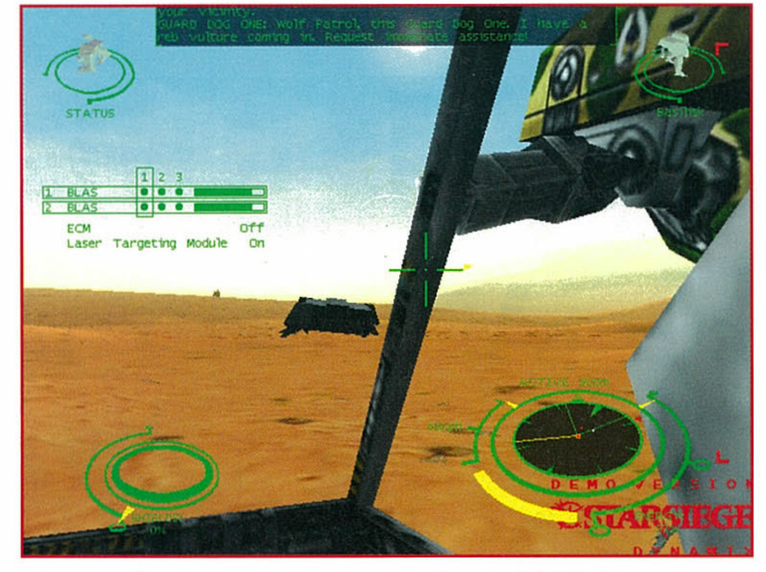
P200, 32Mo RAM.











TRIBES

Editeur : Sierra
Système : Win95/98

Voici le grand jeu online du moment. Vous allez vite comprendre pourquoi quand vous découvrirez à quel point le gameplay est pratique. On s'y sent tout de suite à l'aise et on ne veut le quitter pour rien au monde. Attention, cette démo est uniquement en mode sol, mais elle rend compte tout de même de ce que doit être le mode multi.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SSIEGEet cliquez sur SSDEMO.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6 et tourne beaucoup mieux avec une carte accélératrice 3D.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Dynamix.
Un seul moyen pour bien connaître toutes les touches du jeu : suivre les missions d'entraînement.

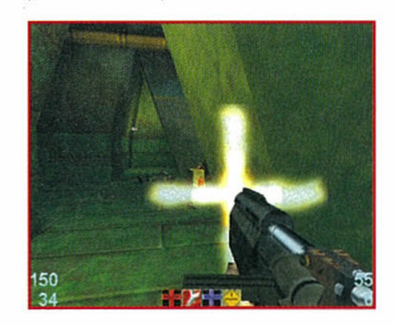
CONFIG MINI :

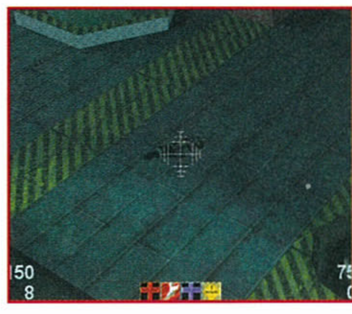
P200, 32Mo RAM.

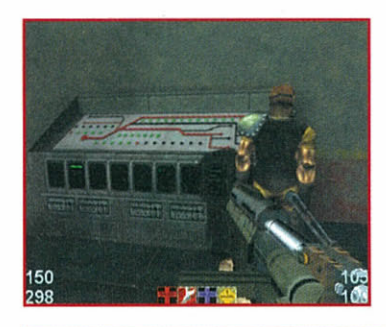
REQUIEM

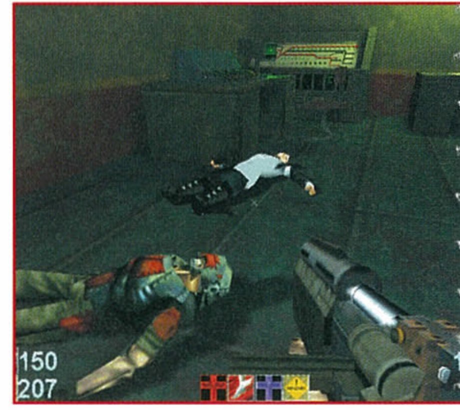
Editeur : 3DO
Système : Win95/98, 3Dfx, Direct3D

Ce requiem vous met dans la peau d'un mec aux pouvoirs pas communs. Lévitation, prière et autres, vous découvrirez des caractéristiques assez proches de celles de persos d'héroïc-fantaisy. C'est loin d'être désagréable, surtout que la majorité des armes est disponible, y compris celle avec le zoom pour s'amuser à sniper.









INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\REQUIEM et cliquez sur REQDEMO.EXE

REMARQUE :

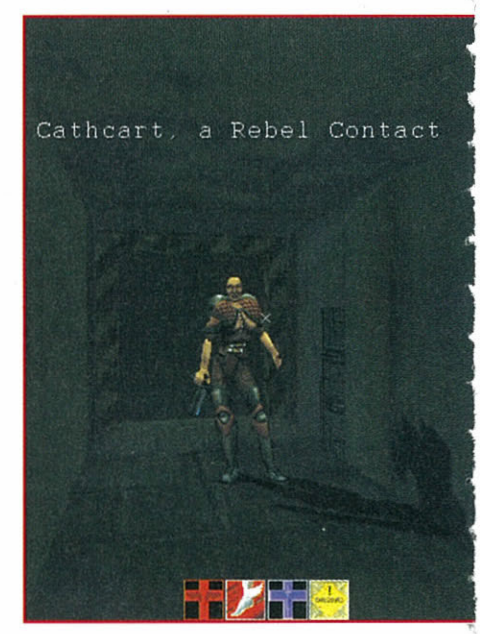
Nécessite l'installation de DirectX6.1. Le jeu tourne aussi en software, mais beaucoup moins bien.

MODE D'EMPLOI :

À partir du menu Démarrer, cliquez sur 3DO. Lancez la config pour paramètrer votre carte. Configurez vos touches en allant dans Option.

CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM





LES DÉMOS



STORM

Editeur : Byka /Madia
Système : Windows 95/98, Direct3D, 3Dfx

La démo commence sur des chapeaux de roues. Vite, il faut vous presser à tirer sur les ennemis qui essayent de vous descendre. Avec un peu de pratique, vous ne craindrez plus grand monde à bord de votre avion, et vous pourrez, après avoir lancé quelques séries de missiles, apprécier le décor qui vous entoure.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STORM et cliquez sur STORM.EXE. Le jeu tourne aussi en software.



REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\JOYSTICK\STORM\BIN et cliquez sur SETUP.EXE. Il suffit ensuite de lancer le jeu avec le clavier ou le joystick.

Touche de direction	
haut, bas	s'élever, s'abaisser
Barre d'espace	reculer
Clic droit	tirer
Clic gauche	cibler
F	avancer
,	carte
F1, F3, F4, F5	vues de l'appareil
T	cible suivante
R	cible précédente
Echap	quitter
Clavier numérique	vues externes
À partir des touches numériques	armes

CONFIG MINI :

P266, 32 Mo RAM

XTOM3D

Editeur : Jamie System
Système : Win 95/98, Open GL

Jeu d'arcade par excellence comme on faisait dans le bon vieux temps, Xtom3D vous offre à bord de deux engins différents de vous livrer au carnage en règle. Scrolling vertical et objets 3D se marient pour vous faire retrouver des sensations que vous pensiez avoir oublié.

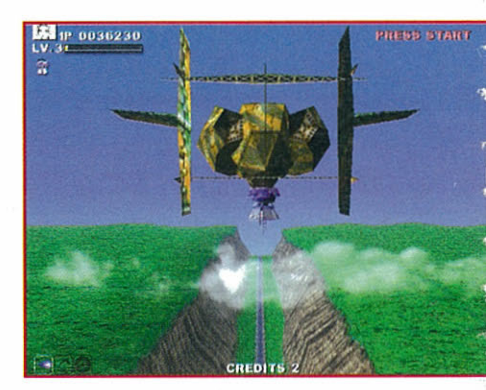
INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XTOM3D et cliquez sur XTOM.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1





MODE D'EMPLOI :

Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK\XTOM3D. Lancez XTOMDEMO.EXE et allez dans Option pour connaître les touches.

CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM





RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

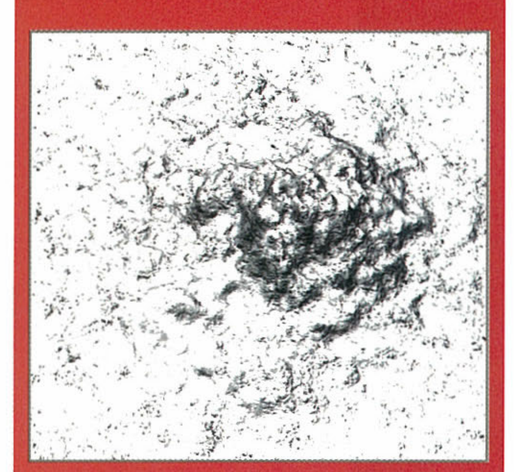
PATCHES

Bob Arctor

La rubrique Patches est de retour. Elle était partie quelques temps en vacances, non pas à cause du manque de créativité de nos copains les auteurs de jeux, mais tout bêtement à cause de la sortie du film homonyme ayant pour star l'exécrable Robin Williams, dont on murmure qu'il aurait été surnommé « Docteur Bug » par ses propre géniteurs. Si ça, ce n'est pas de la mauvaise foi.

Total Conversion

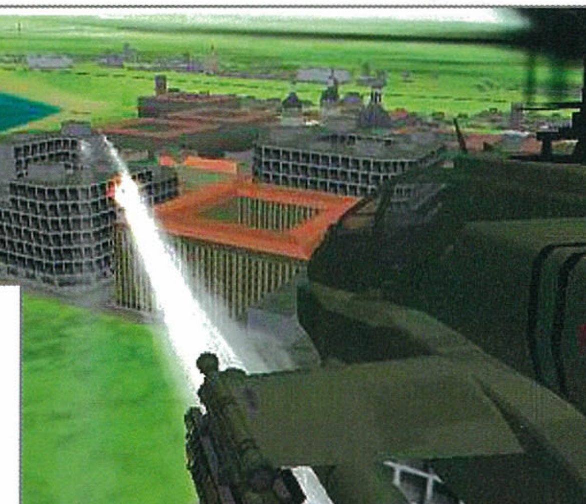
La folie des conversions totales touche enfin TC. Depuis quelques temps, des fanatiques de Star Wars développent un add-on gratos pour notre jeu favori. Au programme, un jeu quasiment refait à neuf, avec de nouvelles armes, unités, cartes, modèles physiques et j'en passe. Pour le moment, les coyotes de la page située au **http://www.geocities.com/TimesSquare/Corridor/7736/** sont en train de bosser sur les unités, plus précisément sur les scripts. Rien de trop graphique n'a d'ores et déjà filtré, si ce n'est deux pauvres images de cartes qui représentent probablement la planète Hoth. Au total, c'est une trentaine de nouvelles unités divisées entre les camps rebelles et impériaux qu'on devrait pouvoir trouver. Parmi elles des X-Wing, des Tie Fighters, des Imperials Walker, et j'en passe. On devrait trouver les images des unités sur leur site très très bientôt donc....
Vous aussi, vous vouliez être bêta-testeurs ? Eh bien c'est malheureusement trop tard.

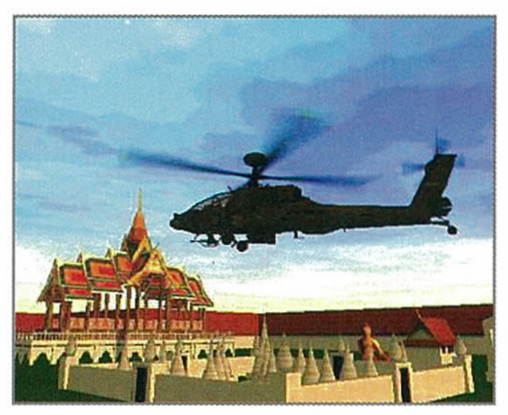


Apache Havoc Patch V1.1C

Que dire du nouveau patch pour l'un des meilleurs jeux d'hélicos de l'année. Non content de corriger quelques bugs, il rend encore le jeu plus agréable. Au programme, des corrections importantes du modèle de vol : amélioration du vol stationnaire automatique, suppression de la zone morte sur le throttle. On trouve aussi un choix de niveaux de difficulté, et il est maintenant possible de raser les bases de tout acabit (au sol et les porte-avions). Passons rapidement sur quelques corrections plus mineures qui ont été apportées sur les véhicules terrestres, notamment sur le char T-80 qui bénéficie enfin d'une portée de tir correcte. Ah, une dernière chose, non négligeable ; les graphismes, notamment les textures, ont désormais une meilleure tenue et ce, jusque dans les résolutions les plus hautes.



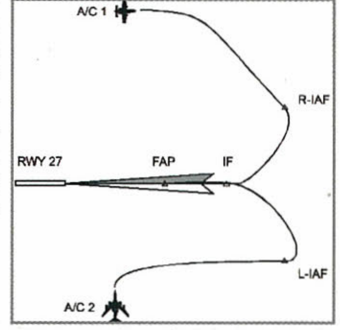




Approach 1.1

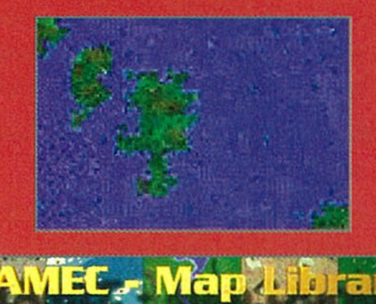


Pour ceux qui aiment simuler les avions de ligne dans Flight Simulator 98 (je sais qu'ils sont nombreux), rien ne vaut un bon freeware simulant le trafic aérien. Bien sûr, ici, il ne faut pas s'attendre à des merveilles de réalisme, mais ce petit logiciel a le mérite d'être gratos et minuscule. Il se présente comme une aventure que l'on charge au début d'un vol après avoir calé une fréquence ILS (idéalement celle de la piste de destination) sur l'un des VOR. Lorsque vous arriverez à portée radio de la balise (environ 30 miles à une altitude intermédiaire), vous serez guidé par la voix d'un contrôleur aérien jusqu'à ce que vous vous trouviez dans le faisceau.
À récupérer sur la page du **http://yi.com/home/BomannsAlfred/fs.htm***



Tamec

Le TAMEC (total annihilation map évaluation center) est vraiment un endroit à visiter pour les ermites qui ne le connaîtraient pas encore. Il regroupe tout simplement des cartes pour le jeu de Cavedog triées par thèmes, par type de terrain, mais mieux encore par taille de Ram nécessaire. En plus de cela, seules les meilleures sont à l'affiche, évitant de perdre notre temps à les tester. Parce qu'on est des gens pressés, mais aussi parce que je le vaux bien.
Tamec : **http://www.tamec.org/**



Courrier

Merci ! De tout cœur, merci aux nombreux lecteurs qui m'ont envoyé cette fois les frottis d'Estelle Hallyday, ceux-là même qui sont la cause de la fermeture des sites speculum.arg. Frottis que j'avais déjà, cela va sans dire. Pauvre petite Estelle. Seconde vedette du courrier de ce mois : le virus CIH, qui a décimé quelques PC dans les chaumières. Ça ne ressuscitera pas vos ordinateurs, mais sachez que son auteur a été arrêté et qu'il risque quelque chose comme 1 000 ans de taule incompressibles (convertibles en 16 mois de travaux forcés sur Pluton). Enfin, il y a visiblement eu des problèmes avec le CD du mois dernier, puisque vous avez été quelques malchanceux à ne pas le trouver dans votre mag. Si vous êtes dans ce cas, contactez notre secrétariat en écrivant à la rédaction. Mentionnez sur l'enveloppe « Problème de CD ». Ces colonnes sont vos colonnes, à condition d'être intéressant, pertinent, et de ne pas vous prénommer Franck ou de porter des chaussettes vertes les mardi, jeudi et samedi (le matin uniquement). Eh oui, c'est la règle.

**Joystick. Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.
Et par mail : pom2ter@joystick.fr.
monsieur pomme de terre**

Testons les hot lineurs !

Désirant modifier mon abonnement à Wanadoo, j'ai tenté de contacter le « service » clientèle de Wanadoo. Il s'agissait d'un numéro Indigo (0,99 F/min). J'ai donc composé le numéro et là, surprise, je fus accueilli par une boîte vocale qui s'est chargée de faire le standard virtuel. Elle m'a demandé si je voulais accéder au service clientèle (0), puis si j'étais abonné (1) ou si je désirais m'abonner (2). J'ai donc tapé 1. Là, on m'a dit que mon appel était pris en compte et que je serai mis en communication d'ici 3 à 5 minutes. Alors, il m'ont passé de la musique... 3 min... 5 min........ 10 min...30 min ! Arrivé à 30 francs de musique d'ascenseur, j'ai raccroché. C'est d'autant plus scandaleux que ces numéros Indigo sont facturés par France Télécom... à qui appartient Wanadoo ! Peut-être que si j'avais répondu que je n'étais pas encore abonné à Wanadoo, mon appel aurait abouti dans la minute ? Nous sommes des clients, pas des vaches à lait.

Hobbie One

Passablement remonté, je raconte votre mésaventure sur IRC, et voilà que tous les habitants du channel me racontent des déboires similaires avec leurs hot lines respectives. Le problème soulevé a donc l'air assez vaste pour que je vous propose ceci : envoyez-moi tous un mail avec comme titre « hot line ». Précisez votre ville, votre provider, le prix de l'abonnement mensuel, le prix de la communication avec la hot line, son numéro de téléphone, et notez sa prestation sur trois critères : Musique d'Attente (note sur 100), Accueil (note sur 100) et Compétence (note sur 100). Précisez également le temps d'attente moyen (en minutes). Un test, quoi. Si je reçois un nombre de réponses significatif, je publierai le résultat dans le prochain courrier. Sinon, pour partiellement répondre à votre juste colère, sachez Hobbie One, que certains providers proposent une hot line gratuite, 24h/24. Renseignez-vous, faites jouer la concurrence.

Le Cheat Mode de Word

Je suis à la recherche des méthodes pour pouvoir jouer aux jeux cachés dans Word et Excel. Je connaissais la méthode pour Word, mais je l'ai oubliée. Personne ne semble en mesure de m'aider... Merci d'avance,

Hervé R.

J'ai d'abord cru à une blague en lisant votre lettre, mais j'ai tout de même posé la question autour de moi. Renseignement pris, j'étais bien le seul à ne pas savoir que ces jeux cachés existent vraiment. Bob Arctor me précise, sur un ton condescendant, que le premier doit dater de Visicalc sur Apple II. Ces « easter eggs », littéralement « œufs de Pâcques », sont répertoriés sur le site suivant : http://www.eeggs.com/egg_catalog.html (merci TBF). Pour ne pas crever idiot, j'en ai essayé un, celui de Word 97. Ouvrez un nouveau document, tapez « blue », colorez la fonte en bleu et mettez-la en caractères gras avec la barre d'outils. Puis tapez un espace après ce mot. Enfin, dans le menu « ? », choisissez « À propos de Microsoft Word » et cliquez (bouton gauche) sur l'icône Microsoft Word en tenant Contrôle et Shift appuyés... Miracle, un flipper dérisoire apparaît. J'aurai tout vu, maintenant je peux crever.

Nos collègues les virus

J'ai lu un jour qu'un virus ne peut pas endommager le matériel... Eh bien, en toute connaissance de cause, je peux maintenant vous le dire : un virus peut endommager une machine. WinCIH, plus connu sous le nom de Tchernobyl, est l'un de ceux-là. Non content de reflasher le bios de votre machine, s'il y arrive, il se paye le luxe de pousser au max la vitesse du bus et le coefficient multiplicateur, sur les cartes mères jumperless. Résultat : carte mère, processeur, carte vidéo grillées. Ce n'est pas des blagues. Je suis étudiant en informatique et l'une des machines de notre département a chopé ce virus, et la sentence a été celle prononcée ci-dessus, sans appel évidemment. L'objet de ce courrier n'est pas de faire de la mauvaise pub aux CM jumperless, mais de prévenir tout le monde qu'un virus peut engendrer, en termes d'argent, bien plus de pertes que l'achat d'un anti-virus digne de ce nom. J'ai aussi entendu parler d'un virus qui cassait les scanners : connaissez-vous son nom ?

Julien D, Avignon

Une bonne dizaine de vos lettres étaient consacrées au virus CIH qui a visiblement fait des massacres dans nos rangs. L'unique parade consiste à posséder un anti-virus et à l'actualiser régulièrement (tous les mois, nous en mettons un dans le CD ; dans ce numéro, il s'agit d'A.V.P.). Il existe effectivement d'autres virus qui s'attaquent au hardware. Certains endommagent les disques durs. Celui qui casse les scanners s'appelle un « maquettiste ». Un virus moins connu ajoute des fautes dans les textes, mais je ne me rappelle plus son prénomx (NDRC : pour être partial, il faut également citer le virus « pigiste 2000 », qui ralentit le système par ses retards successifs, et le virus « Rédac Chef », qui rajoute des commentaires désobligeants).

Djabrokha ?

Les niouzes que vous publiez sont-elles toutes vraies ?

David G.

Oui, les news sont évidemment toutes vraies. Par contre, vos lettres du Courrier des lecteurs sont fausses. C'est moi-même qui les rédige toutes, sauf la vôtre.

Je suis un fana de jeux vidéo avec une Nintendo, une Megadrive, une PlayStation, un PC, trente jeux sur PS-X, et soixante-deux sur PC. Comment devient-on hard core gamer ?

Thierry 14 ans, dit le joueur fou

Cher Thierry 14 ans, il faut posséder bien plus de jeux que cela pour devenir hard core gamer. Si j'additionne soixante à trente-deux, cela vous fait un total de quatre-vingt-douze titres. Or, une ludothèque de hard core gamer doit comporter un minimum de six cent deux mille titres. Qui plus est, ton prénom est Thierry. Or, un hard core gamer ne peut pas s'appeler Thierry. C'est comme ça. Billy à la limite, parfois Kevin, mais jamais Thierry. Désolé. Ou alors il faut porter des chaussettes vertes les mardi, jeudi et samedi (le matin uniquement) mais dans ce cas, tu n'a pas le droit de nous écrire. C'est comme ça, c'est la règle.

Je vais sûrement faire rire tout le monde, mais j'ai une bonne centaine de maps solo pour Half-Life et je suis incapable de les charger. Est-ce que quelqu'un pourrait soulager ma frustration d'étalon impuissant ?

Frelien

Il faut tout simplement copier les cartes dans le sous-répertoire « Maps » se trouvant dans le dossier « Valve » dans la racine du jeu. Ensuite, après avoir fait apparaître la console, il faut taper « map « et le nom de la map (avec un espace entre les deux).

Pouvez-vous me donner une adresse où je pourrais me procurer les émulateurs PlayStation et Nintendo 64 ?

Au 8 rue Froissart, dans le IIIe arrondissement de Paris, se trouve le Bureau de Répression des Fraudes. Demandez l'inspecteur Kurt de la part de « monsieur Coin Coin » (il comprendra).

GEREZ VOTRE COMPTE

LOIN

DE VOTRE BANQUE



www.bnpnet.bnp.fr



www.bnp.fr



PARLONS D'AVENIR

*Prix d'une communication locale 0,74 F TTC les 3 minutes. ★ EURO RSCG / BABINET ERRA TONG CUONG 662 042 449 RCS Paris



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Je me demande bien quelles seront les nouveauté de l'E3 cette année. Non, je ne parle pas des redoublants, mais de véritables nouveautés. Mine de rien, ce sont les jeux des années 2000 que nous allons découvrir. Le plus excitant, dans les jeux vidéo et l'informatique en général, c'est ce perpétuel bouillonnement. C'est aussi le talon d'Achille du genre ; comment en effet travailler sereinement sur le fond, lorsque la forme évolue sans cesse ? Imaginez un instant le début du cinéma. Enfin, du cinématographe comme on l'appelait à l'époque. Imaginez un film en plusieurs parties. Le premier opus serait muet et en N&B, naturellement, filmé en plan fixe et à la lumière du jour (vers 1900). La suite, en couleur, disposerait d'une bande son syncro (1937). Viendrait après une superproduction hollywoodienne en cinémascope (années 50). Le dernier épisode enfin, mélangerait images de synthèse et acteurs réels. Cette évolution a pris un siècle, avec surtout de grands changements dans la première moitié. Vous imaginez Friends ou X-Files subir le même traitement ? Difficile de suivre une telle série…

Dans le jeu vidéo, le même chemin a été parcouru en 25 ans, et tout porte à penser que nous n'en sommes qu'aux balbutiements du genre. Je faisais remarquer, il y a quelques années, qu'un jeu en temps réel ressemble à l'intro précalculée du jeu de la génération précédente. À cette loi rigolote mais vérifiée depuis, peut-on rajouter qu'un jeu en solo ressemble à une partie réseau de la génération précédente ?

Réponse dans quelques années.

Cyrille Baron

Internationale Communiste

Debouts, les damnés de la terrrrreuh, debouts, les forçats de la faim… Il y a de plus en plus de partis communistes dans le monde. Au premier trimestre de l'année 1999, on enregistre une hausse des ventes de 17 à 19 %. Cependant, comme le monde est pauvre, et comme les constructeurs ont tendance à construire de moins en moins pour les apparatchiks, leurs prix ont tendance à aller vers le bas. Ainsi, les bénéfices des impérialistes constructeurs ne sont eux en augmentation que de 5 %. Seul Bill Gates, le petit père des peuples, n'a pas changé ses prix, ce qui est normal puisqu'il faut qu'il entretienne son mausolée.
Ah, flûte, on vient de me prévenir que PC, dans le cas de figure présent, signifie « Personnal Computer », ce qui rend cette news encore plus ridicule que je ne le pensais.



PP2K

Dynamix, ne se sentant plus de faire des bons jeux comme Tribes, a décidé de remettre son Pro Pilot sur la forge. Comme on dit chez nous, « ils insistent, les bougres ». Voici quelques-unes des spécifications annoncées pour le jeu : on trouvera un nouveau système de contrôle aérien, un véritable gps, une nouvelle zone à survoler (Hawaii), un support pour les cartes Open GL en plus du Glide actuel... et, et, une résolution allant jusqu'à 800x600, ce qui le met d'ores et déjà un poil en dessous de ses concurrents en matière de graphismes. Par contre, les effets atmosphériques si bien rendus avec les nuages de PP99 verront leur variété étendue par du brouillard, de la pluie, ainsi que des orages. Tout ceci est prévu pour octobre 99.



ORDRES DE BATAILLE

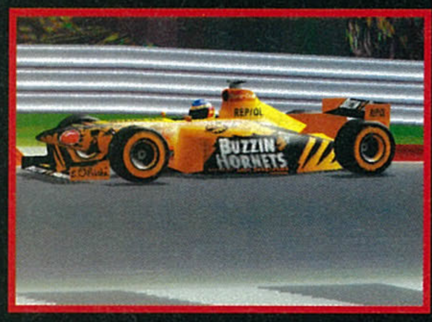
IBM et Nitendo se mettent en quatre pour contrer la future PlayStation 2 de Sony. Face aux 300 MHz alignés par la console de Sony, IBM et Nintendo espèrent faire atteindre les 400 MHz de puissance au microprocesseur de leur petite dernière (pas de nom pour le moment). Les deux constructeurs ont signé un accord financier d'un milliard de dollars pour commencer à penser à mettre en route la console de jeu qui pourra espérer faire concurrence à la machine de Sony. C'est certes un peu long comme phrase, mais ça résume bien la situation.

EASYDX, DirectX facile



Vous trouverez, sur le CD, au répertoire win95\Util, une démo d'un utilitaire d'aide à la création d'applications DirectX. Alors si vous êtes un fondu de programmation sous C et que plonger dans le code de DirectX vous prend la tête, utilisez donc EasyDX, un ensemble de petits programmes que vous pouvez réemployer pour créer, par exemple, un jeu de stratégie. En tout cas, Patrick Leclercq (l'auteur de ce shareware) compte bien sur votre appui pour pouvoir mener à bien un projet de plus grande envergure.

Le titre suprême





















est en jeu...

Caractéristiques

- Conçu à partir des données officielles du championnat du monde 1998 de F1 : les noms officiels des écuries, des 22 voitures, des pilotes mais aussi le tracé exact des 16 circuits de la saison. Une vitesse de jeu époustouflante ainsi que des graphismes d'un réalisme incroyable.
- Plusieurs modes de jeu (simple course, course rapide, championnat avec ou sans qualifications).
- En plus des 20 angles de caméra (incluant un cockpit virtuel en 3D), vous avez la possibilité de créer vos propres positions de caméra.
- Accès aux ateliers des écuries afin d'améliorer les réglages de votre voiture (usure des pneus, consommation de carburant, étagement de la boîte de vitesse, réglages de suspensions, aérodynamisme...).
- Options graphiques permettant l'utilisation sur des PC de faible, moyenne ou grande puissance.
- Vue d'hélicoptère commentée pour chaque circuit.
- Jeu en réseau jusqu'à 12 joueurs.
- Compatible carte accélératrice 3D et volant à retour de force.



Actuellement Disponible

www.eidos.com





JEU DE L'ANNÉE sur Mac

Le Unreal sur Macintosh pourrait bien s'appeler Oni. Concocté par Bungie, le seul développeur de jeux valable sur cette plate-forme alternative, il pourrait bien reprendre la suite de marathon dans le cœur des joueurs. Pour mémoire, ce shoot possédait des graphismes extraordinaires pour l'époque et avait minimisé les ventes de la « traduction » de Doom. Oni est à la fois un shoot et un jeu de combat. Le personnage que l'on incarne s'appelle Konoko et pourra faire des combos de désarmement sur son adversaire. « Il pourra même faire un coup de pied retourné », déclarait un programmeur de bungie. Au programme, kick punches, boules de feu, et fatalités pour un fun maximal et méga-délire sur Macintosh colorisé.



GUEULE DE QUOTAS

Une loi américaine, récemment votée, oblige les sites Net des administrations et services publics à offrir des prestations de confort à l'usage des handicapés. Du genre : rendre Internet accessible aux aveugles et aux paraplégiques. Du coup, plusieurs services se retrouvent obligés de refondre complètement l'architecture de leur site, et donc de les fermer provisoirement. J'ai bien envie d'attaquer les États-Unis pour discrimination linguistique. C'est quoi, parlent pas français, ces gens-là.

Episode 0

Les premières projections de presse de Episode One ont eu lieu aux États-Unis. À vrai dire, les premières critiques parues on-line sont plutôt mitigées voire mauvaises. Le pire c'est que, pour une fois, on ne peut pas blâmer le mauvais goût des journalistes de ciné ou d'ailleurs, puisque ces critiques ont été écrites par des fans de Star Wars ou des responsables de sites DVD eux aussi hardcore star warzeux. Parmi les principaux reproches, on retrouve : « un scénario digne du Retour du Jedi destiné aux plus jeunes », « trop de personnages faits en images de synthèse ». La principale explication à cela est que Lucas aurait voulu réunir un maximum de fonds pour ses deux autres films qui descendront crescendo dans l'échelle du sombre et du déprimant : « Je suis ton père Luc ». Du coup, on se dit que les 2 jeux de LucasArt à sortir semblent très fidèlement inspirés du film. Où alors tout ça est juste affaire de snobisme.



64*48

Des rumeurs, répandues par le dernier numéro de Nintendo Power, font état d'une adaptation de Tomb Raider pour Game Boy Color. Verra-t-on Lara Croft y tuer des dinosaures hauts de seize mètres ou sautiller sur une caisse haute d'un pixel ? Est-ce que ce jeu sera une œuvre originale ou une adaptation de Tomb Raider III dont les textures n'ont pas besoin d'être converties pour être restituées avec une grande fidélité sur ce petit écran « multicolore » ? Réponse peut-être bientôt, mais en tout petit.

Telex

On serait un million cinq cent mille personnes à se servir du Net en France. Avec, dans le tas, 89 % d'hommes pour 11 % de femmes. L'espoir fait vivre, mais rend pédé.

Offensive jeux chez Mindscape

Après Prince of Persia 3D et Flanker 2.0, Mindscape ne se sent plus pisser. Ils se disent : « Tiens, mais nous aussi on a des sous, nous aussi on peut acquérir des bons jeux ». Du coup, ils viennent de se payer Close Combat IV, qui quitte donc Microsoft pour rejoindre les eaux plus wargamiques de Mindscape. « Avec Close combat, Panzer Général et Stemm Panthers, nous avons l'intention de dominer le marché du wargame pour les années à venir ! » a déclaré Dan Cermak, vice président senior du développement, tout en caressant une douille d'obus de 100 mm, le regard un peu fou. Fort heureusement, la firme ne se cantonnera pas aux jeux martiaux, puisqu'ils continuent dans le registre animalier avec Créatures III, prévu pour l'automne. Ce dernier jeu sera amélioré du point de vue interface, et les capacités d'intelligence des Norns accrues. Le scénario prend place un millénaire avant Créatures II, dans un vaisseau spatial faisant deux fois la taille du monde d'Albia. Il est aussi prévu de fournir des Norns pré-éduqués, qui ne disent ni « bite » ni « couilles ». Ça nous fera des vacances. Pourvu qu'ils nous refilent de l'armement pour les faire obéir. Dans un registre un rien plus con, mais toujours pour les villes, Mindscape a annoncé pour la rentrée Petz 4, qui inclura en un seul package la quatrième version de Dogs et de Catz, deux « salisseurs d'écran », où on voit un iench et un chat se balader sur un moniteur, ce qui m'a toujours empêché de bosser en paix, mais qui a eu aussi le don de m'exciter. Grande nouveauté dans le registre : ces utilitaires de bureau fonctionneront avec la reconnaissance vocale, ce qui achèvera de me faire passer pour un crétin au bureau.

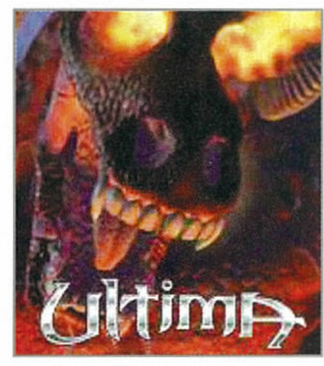
Au café du commerce

Juste un petit mot pour vous signaler que le channel IRC #joystick où des milliers de lecteurs et des centaines de membres de la rédaction viennent passer leurs soirées à discuter a été transféré des serveurs IRC-Net tout pourris sur les classieux channels Undernet. Du coup, pour ceux qui ne venaient pas, c'est une très bonne raison de découvrir tout ça en commençant par télécharger Mirc par exemple au www.mirc.co.uk.

Caisse de communauté

Deux ans après avoir décroché le Catafalque d'or lors du 245e festival de l'inhumation du cimetière du père Lachaise, la chambre des notaires de Paris décroche enfin l'Intranet d'argent. Plus sérieusement, pour rendre hommage à une profession qui se prend rarement au sérieux : on apprend que cette dite chambre est devenue provider Internet pour 250 de ses ouailles des régions 75, 92, 93 et 94. Elle propose d'ailleurs des tarifs très attractifs, pour les détenteurs de la carte professionnelle. Pour les études qui nous lisent, et je sais qu'elles sont nombreuses, inscrivez-vous donc.....

Garriott, toujours plus haut




« Owen Garriot, Astronaute biclassé coiffeur »

Richard Garriott, lors d'une interview accordée à un site ricain, a un peu précisé ce que devrait être Ultima Ascension. Tout d'abord, nous avons un compagnon, une mignonnette nommée Raven appartenant à la guilde des voleurs et qui pourrait bien devenir votre petite amie. Il a aussi auto-commenté ses dires de l'an passé à l'E3, notamment le fait qu'« Ascension était un jeu 3D à la Tomb Raider qui tenait, à ce qu'il dit maintenant, à la fois de la réalité et des arguments du marketing (à traduire donc par « bobards ») pour tenter d'élargir le public visé ». Parlant de l'état d'avancement d'Ultima 9, Garriott affirme qu'il ne resterait plus que 2 donjons et 2 cités à bâtir (espérons qu'il a bien dit le mot « plus ») et que sa sortie est prévue pour l'automne prochain. Pendant ce temps, son père, Owen Garriott, astronaute et vétéran des missions Skylab, parraine des vols suborbitaux dans lesquels lui et son fils feraient mieux de prendre place si Ascension est un ratage.

Les témoins magnifiques

Reporters sans frontières

HENRI CARTIER-BRESSON

POUR LA LIBERTE DE LA PRESSE

C'est bien beau, les jeux vidéo, mais de temps en temps il faut savoir s'écraser, et faire un peu de place à ces témoins universels de la misère humaine que sont les reporters. Non, là, on parle des vrais, de ceux qui figent des bouts d'humanité sur leurs émulsions, et qui « disparaissent » quand leurs témoignages sont trop éloquents. Pour la septième année consécutive, « Reporters sans frontières » nous invite à ouvrir nos yeux sur l'œuvre d'un de ces témoins magnifiques. Cette année, c'est le regard d'Henri Cartier-Bresson. C'est sorti depuis le 3 mai dernier, et il ne sera jamais trop tard pour se procurer l'ouvrage.







Ça devient dur de trouver des titres, à force...

Oui, ça devient dur. Bon, c'est encore Take Two qui rachète une autre boîte, et cette fois c'est Telstar Electronic Studios qui passe à la casserole (la division logicielle du groupe Telstar). Les 6 prochains mois verront 3 jeux issus de cette société, à savoir Airport Inc, Joe Blow et Insurrection. Voilà, rendez-vous le mois prochain pour le rachat potentiel de mon vieux vélo par Take Two qui a l'air en forme en ce moment.

La phrase à la con du mois

« Il paraît que c'est une langue de pute. »
Iansolo, parlant de X...
Sans vouloir balancer, c'est Fishbone qui l'a répété à Bob Arctor qui me l'a dit. OK je me dénonce : c'était Moulinex en direct de la rédaction.

Falcon 4.0 sur Mac

Alors voilà, c'est Falcon 4.0 sur Mac qui va sortir sur Mac, et sur lequel on pourra bientôt jouer à Falcon 4.0. Avec un peu de chance, les gens du Mac pourront eux aussi profiter des bugs de Falcon 4.0 sur Mac. Ce n'est pas ce qu'on leur souhaite... C'est simplement une question de justice, car on serait bien vert que leur version de Falcon 4.0 sur Mac soit meilleure que la nôtre, la Falcon 3.70 sur PC.

Vie privée des musclors



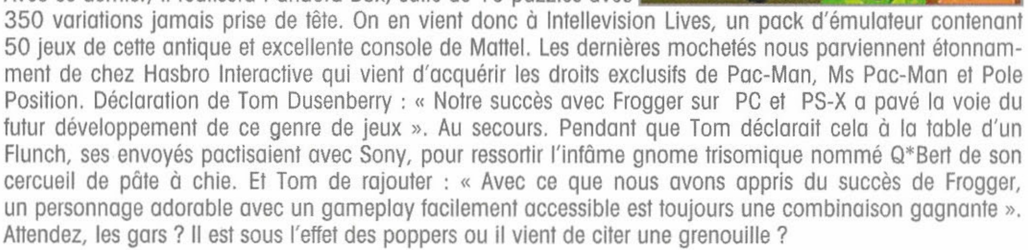
Comix Box vient de sortir, aux Éditions Semic : ça parle uniquement de super-héros, et c'est un ouvrage qui est donc aussi inutile que Joystick. Dans Comix Box, on apprend tout de la sortie des albums à venir, où on peut trouver les anciens recueils de super-aventures, et un petit résumé des super-carrières peut être consulté. Ça se lit tranquille peinard, et ça en replongera plus d'un dans sa jeunesse puérile, celle qui donne l'impression de porter un appareil dentaire et d'être un incompris.

Choplifter, revient !





Voici un nouveau type de news qu'on pourrait nommer « 80's Remix » ou, moins poliment, « Come back de vieilles daubes ». Commençons par Mindscape qui sort un Reach From The Stars, wargame interstellaire venu des fonds de tiroirs de la ludothèque Apple II. Ça se jouera en réseau, naturellement. SSI nous annonce, quant à lui, un nouveau produit D&D dans la série de Pool Of Radiance, qu'il avait pourtant laissé tomber comme une vieille serpillière. Inutile de commenter l'effet « charognard » qu'a pu provoquer le succès de Baldur's. Microsoft, lui, a annoncé qu'il entamait une collaboration avec Alexey Pajitnov un russe, probablement communiste et alcoolique, accessoirement auteur de Tetris, un jeu prise de tête au succès anonyme. Avec ce dernier, il réalisera Pandora Box, suite de 10 puzzles avec 350 variations jamais prise de tête. On en vient donc à Intellevision Lives, un pack d'émulateur contenant 50 jeux de cette antique et excellente console de Mattel. Les dernières mochetés nous parviennent étonnamment de chez Hasbro Interactive qui vient d'acquérir les droits exclusifs de Pac-Man, Ms Pac-Man et Pole Position. Déclaration de Tom Dusenberry : « Notre succès avec Frogger sur PC et PS-X a pavé la voie du futur développement de ce genre de jeux ». Au secours. Pendant que Tom déclarait cela à la table d'un Flunch, ses envoyés pactisaient avec Sony, pour ressortir l'infâme gnome trisomique nommé Q*Bert de son cercueil de pâte à chie. Et Tom de rajouter : « Avec ce que nous avons appris du succès de Frogger, un personnage adorable avec un gameplay facilement accessible est toujours une combinaison gagnante ». Attendez, les gars ? Il est sous l'effet des poppers ou il vient de citer une grenouille ?



iMacuvette





À quoi peut bien servir un iMac ? C'est un Japonais qui a trouvé le premier : cette forme ronde, ces couleurs pastel, ce design le rendant compatible avec toutes les morphologies... Bon sang, mais c'est bien sûr ! Vous pouvez jeter un œil sur le site (http://www.alles.or.jp/~katsurao.index.html), mais rassurez-vous, on vous a mis les images pour fond d'écran sur le CD.

Courte échelle sociale



Je ne sais pas ce qu'ils ont ce mois-ci, mais soit ils ont pioché la carte « démission » dans le tas « caisse de communauté », soit ils ont vraiment la bougeotte. On va commencer par le choc brutal : Erik Yeo (dont le nom prête à rire mais bon ce n'est pas le propos), chef designer de Command & Conquer et par extension de Tiberian Sun, a décidé de se casser des studios Westwood avec son pote Lewis Peterson (un producteur), pour monter sa propre boîte, en fait une simple roulotte de frites qui sera garée sur la plage de Venice en Californie. Yeo a fait le commentaire suivant : « C'est la chance de ma vie. Je suis très excité à l'idée de pouvoir travailler avec Lewis et construire quelque chose dans un nouvel environnement. » Aux dernières nouvelles, il monterait plutôt une société de développement. Ce qui lui promet un devenir bien sombre. Autre démission, T. Elliot Cannon, le designer des niveaux de Unreal, qui a déserté pour aller bosser chez Collective Studios comme designer de niveaux. Il aurait déclaré à la presse, un sourire au ras de la gueule : « Oui, j'ai démissionné car je voulais devenir designer de niveaux ! »



Nucléon

La sécurité des ordinateurs militaires américains laisse un peu à désirer. Dernièrement, un chercheur du Los Alamos National Laboratory s'est amusé à extraire des données confidentielles Défense, qui parlaient un peu de l'armement nucléaire. Le FBI, saisi de l'affaire, a déclaré qu'il n'y avait pas là de quoi fouetter un chat (ou c'était il y a longtemps, et il sentait pas bon), que le chercheur n'avait pas l'intention de nuire, et, du coup, a classé l'affaire sans suite. Dans le même temps, la Russie, détentrice d'une bonne partie de l'arsenal nucléaire mondial, a demandé une aide d'urgence internationale d'au moins 36 millions de dollars pour pouvoir assurer à ses ordinateurs le passage à l'an 2000... La dernière fois qu'une de leurs bécanes a déconné, un missile est un peu parti tout seul. C'était en 1983, et Dieu merci, le Pentagone qui en avait détecté le départ accidentel avait cru bon de ne pas en avertir le président Reagan.

TELEX

Starcraft pour Macintosh est bien sorti en avril, contrairement à ce que nous avions écrit. L'auteur de la news fautive a été instamment prié d'arrêter de fumer sa bière en buvant du crack.

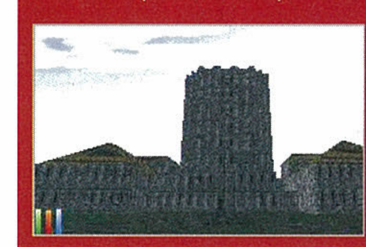
ChinoiserieS

Après la fausse route du missile de croisière américain, qui est allé remplir sa mission protocolaire dans une ambassade de Chine en Serbie, des pirates de Hong Kong sont allés polluer les sites gouvernementaux américains, en les tagant avec des idéogrammes. C'est un obèse du F.B.I. qui les a traduits, après avoir retrouvé ces mêmes motifs sur sa paire de baguettes livrée avec son plat du jour venu de chez un traiteur chinois. Il était marqué : « Bon appétit ».



Elder Racing Arena

Le temps passe et passe et passe, et Bethesda Softworks le perd en concevant des jeux de bagnoles. Auteurs des très peu connus Hot Rod Magazine Championship, Drag Racing et autres chefs-d'œuvre de l'invisibilité ludique, ils ont mis en chantier Skip Barber, une course de nascar pour barbiers conçue afin de donner l'impression qu'ils bossent. Enfin, là, je suis d'une mauvaise foi extrême. Cependant, c'est pour le bien de tous, puisque je prédis que ce jeu, comme les autres, va se ramasser. Cela dit, que pourraient-ils donc bien faire d'autre ? Ah oui, tiens ! J'y suis : une suite de Daggerfall.



Glenaurragie

Après avoir suffisamment joué avec des surfers californiens dans une voiture espagnole mal climatisée, et avant d'entrer avec pertes et fracas dans l'histoire du cinéma de jeu vidéo, Lara se perd dans quelques planches de B.D. Fort de son opportunisme, Glenat, l'éditeur, a foutu le paquet en envahissant les grandes surfaces et les bambins. Reste le dessin et le scénario... Si la couverture en jette, faudra pas être exigeant avec les planches et encore moins avec l'histoire. Le trait est irrégulier, Lara change trop souvent de taille, et la moindre planche correcte se noie dans un scénario à l'humour aussi douteux qu'approximatif. Ça sent le vite fait mal fait. Comme je pars du principe qu'il n'y a pas d'âge pour apprendre, je vais donc terminer d'écrire et vais me jeter dans la lecture de « L'art invisible » de Scott Mac Cloud.

Open Crichton

Michael Chrichton commence à être connu en France, grâce à la série « Urgences » dont il est l'auteur. Pourtant, les fanas de science-fiction connaissent son œuvre depuis belle lurette en tant qu'écrivain (« Sphère », « Congo », « Jurrassic Park ») ou même de réalisateur (« Mondwest »). Pour mémoire, il y avait déjà eu un jeu adapté sur Apple 2 de son livre Congo par Trillium. Imitant son confrère Tom Clancy avec Redstorm, le gars Michael a décidé de monter une société de développement nommée Timeline Studio. Leurs premiers jeux devraient profiter de leurs partenariat avec Virtus Studio, auteur de la technologie Open Space 3D. Le nom de code de leur premier titre est « Open Space Electrum », un jeu où vous incarnez un électron orbitant autour d'un noyau d'atomes fait de neutrons et de protons. Pour changer.

Oreille de veau



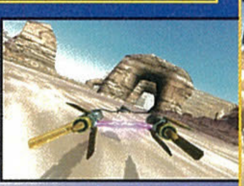
Apple a annoncé la sortie du G4 pour l'année prochaine. Développé par Motorola, le G4 contiendra plus de transistors (10,5 millions) et consommera moins d'énergie (donc chauffera moins) que le Pentium III d'Intel. Selon les ingénieurs d'Apple, une application telle qu'Adobe Photoshop tournera une fois et demi plus vite sur un G4 que sur un G3. Le dernier Mac OS 8.6 supporte déjà ce processeur. Question design, Apple revient à la modération, et le boîtier du G4 devrait ressembler à une tête de veau mort à l'envers. La souris et le clavier se connecteront aux oreilles via le port USB. Le port Firewire a enfin trouvé sa juste position et sera introduit dans le groin de l'animal.

Les nouveautés sont chez Micromania





Vivez la Saga de l'Episode 1 avant l'heure !





La course de Podracer la plus trépidante de toute la Galaxie !



Nous sommes en 1941. Bloqué en terre inconnue, vous aurez besoin de toute votre concentration et devrez utiliser toutes les ruses possibles pour conduire votre unité à travers l'Europe contrôlée par les forces de





MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

LES MICROMANIA

21 MICROMANIA DIJON — C. Ccial La Toison d'Or 21000 Dijon — Nouveau

78 MICROMANIA PLAISIR — C. Ccial Grand-Plaisir 78370 Plaisir — Nouveau

54 MICROMANIA NANCY — C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée 54000 Nancy — Nouveau

67 MICROMANIA ILLKIRCH — C. Ccial Auchan Illkirch 67400 Illkirch Graffenstaden — Nouveau

69 MICROMANIA SAINT-GENIS — C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval Tél. 04 72 67 02 92 — Nouveau

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt Tél. 03 87 51 39 11 — Nouveau

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS — Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Métro Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet/Garonne - 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut - Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Plle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



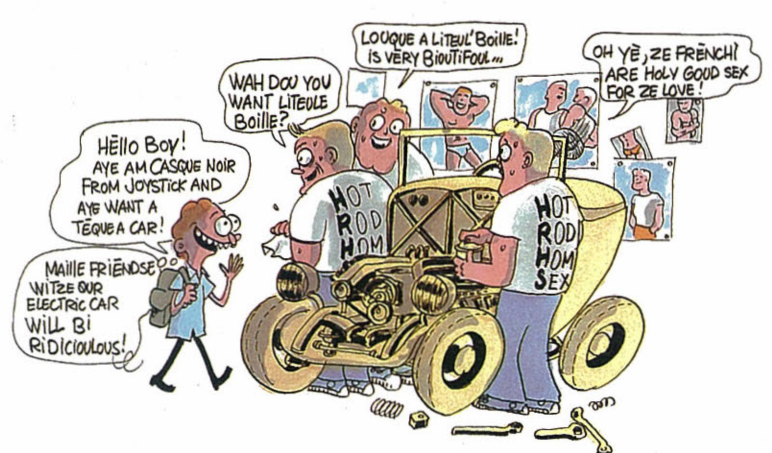
Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo
Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99 • Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59

Ce 1er Festival International du Jeu Vidéo grand public va permettre à des milliers de visiteurs de découvrir, jouer et tester les meilleurs jeux video du moment, au Futuroscope de Poitiers, le parc des nouvelles technologies audio-visuelles.





Ce qui nous FAIT RIRE aujourd'hui nous fera rire demain



En intégrant, dans une seule puce, les fonctions de 5 processeurs, Lucent Technologies Inc. a créé le Phone-On-A-Chip, un appareil permettant, à coût réduit, de téléphoner via Internet. Les applications ne concerneront, dans un premier temps, que les entreprises désirant monter un réseau de télécommunication interne, mais à terme, cette invention devrait faire fusionner les technologies des portables et d'Internet pour enfin transformer nos téléphones cellulaires en véritables terminaux. Bien plus tard, vers 2029, France Telecom sortira le TéliBop. Véritable centrale, le TéliBop permettra aussi bien de calculer son poids idéal, que de téléphoner à des amis exactement comme avec un téléphone d'aujourd'hui (pour un coût légèrement supérieur), mais aussi de jouer des airs de musique avec les touches.

SMELLY DOG.



Sony vient de commencer à commercialiser un chien robot nommé AIBO (« Petit ouah ouah ! », en japonais) . Pour une fois, celui-ci a vraiment un look fantastique, et est muni de nombreux senseurs, donc bien sûr une antenne en forme de queue, une camera et des capteurs infrarouges. Le chien mesure une trentaine de centimètres de hauteur, et est très joueur. Il pourra jouer avec des balles, et détecter des objets sans se vautrer dans des murs, il viendra le matin au pied de votre lit pour vous réveiller. Sony met en vente dès maintenant 3000 Aibo au Japon pour 12 000 F. Après avoir vu la vidéo sur www.cnn.com, j'avoue rester sans voix.

Sommet du rasoir

La Gaming Zone (www.zone.com) nous en annonce une bien bonne. On pourra bientôt jouer aux cartes en réseau, et ce grâce à eux... Tout y sera, de la bataille, au Mille Bornes, en passant par le bridge ! C'est incroyable ce qu'ils vont réussir à me faire rappeler mes longues, très longues après-midi de dimanches printaniers, propices aux visites de maisons de retraités, où le jeu de carte prend une dimension telle qu'il en devient un traitement pour les uns, et un soulagements pour les autres. Pour parfaire cette image dominicale indestructible de ma mémoire, il y aura toute la gamme des jeux Hasbro : comprenez par là le Backgammon, la course de petits chevaux, ou encore les dominos (je n'invente rien). C'est les internes des maisons de retraite qui vont être contents.

LA BANDE À FARGO

La Direction d'Interplay vient de nommer Chef financier senior, un certain Manny Marero. Après quelques recherches, il s'avère qu'il n'est autre que le neveu du trop célèbre Tony Marero - chef d'une des familles les plus puissantes de Chicago - propriétaire d'un restaurant italien. Manny Marero a déjà été mêlé à des scandales impliquant le Chef de la fourrière de Chicago, et a même été inculpé, en 1978, pour meurtre au premier degré et recel de cadavres. Brian Fargo, le PDG d'Interplay, a déclaré qu' il était « très excité de voir Manny joindre l'équipe d'Interplay, et apporter un grande expérience et son expertise dans les opérations financières ». Zut, je viens de m'apercevoir que je me suis trompé de nom : c'était Marrero avec deux « R ». Après quelques recherches, ce type-là serait tout ce qu'il y a de plus honnête et aurait fait une bête école de commerce. En revanche, il possède chez lui de nombreux couteaux de cuisine.

LA COMPRESSION DE TEXTURES, NOTRE AMI

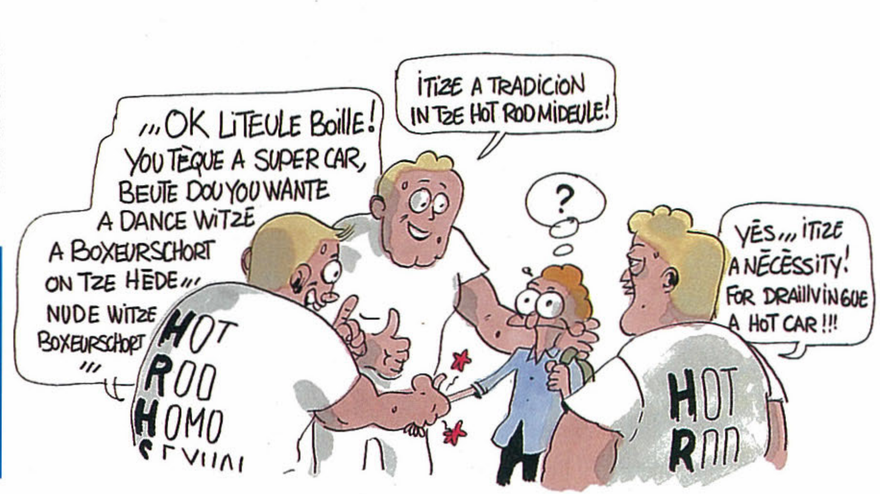
Kant vous a expliqué en long, en large et en Z-buffer tout le bien que nous, les joueurs, pouvions attendre du S3TC, la technique de compression de textures de S3. Eh bien, sachez que plus d'une cinquantaine de développeurs ont annoncé que leurs prochains jeux utiliseront cette merveille. On citera, en vrac, Quake 3 : Arena, Unreal Tournament, Unreal 2, Babylon 5, Anachronox et DeusEx. De plus, le S3TC a été intégré en standard dans Direct X, ce qui est quand même un gage de... standardisation justement. C'est clair, on n'a pas fini de se prendre des claques graphiques dans le facial.

Le jeu le plus long

Projet Two a annoncé la sortie prochaine de Reah, une aventure sur DVD. On y incarnera un journaliste coincé dans une autre dimension sur une planète immensément vide de 10 giga-octets. Bien sûr, nous n'y serons pas tout à fait seuls, puisque de nombreuses énigmes et jeux interactifs viendront tromper l'ennui. Il est à noter qu'il faudra résoudre 100 puzzles pour s'échapper du jeu.

FENDAGE DE GUEULE

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Lors d'un concours de saut à l'élastique qui s'est déroulé en Belgique, un type s'est blessé au crâne sans gravité. Il pesait 110 kilos, dépassant ainsi les limites d'élasticité de son matériel. Il a fait poc (paraît-il).



Toujours plus de plaisir en 10 objets

Collector 99



Découvrez les autres objets dans votre catalogue Collector99

Collector 99
Toujours plus de plaisir en 10 objets

Demandez le vite
au 08 36 68 48 00
(2,23 F/mn)

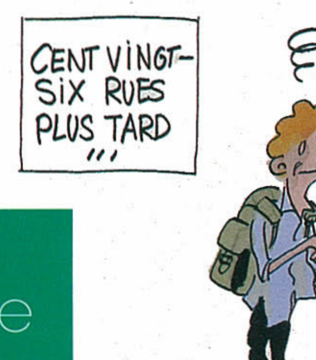
Commandez dès maintenant le Tapis Sourit pour 15 points Collector99 + 29F*

* plus participation aux frais d'envoi.

Pour commander le Tapis Sourit, il vous suffit de collectionner 15 points Collector 99 sur les produits Coca-Cola annonçant l'opération, de les coller sur papier libre et de les envoyer avant le 15 décembre 1999 accompagnés d'un chèque de 29F + 18F de participation aux frais d'expédition (à l'ordre de SFDD/Coca-Cola) à :

SFDD/Coca-Cola 99-TSA 90002
78613 Le Perray en Yvelines Cedex





Bill Gates est-il bon à flinguer ?

Avant de répondre « oui » à la question, sachez qu'un Américain s'est vu condamner à sept ans de prison parce qu'il avait juste proféré des menaces contre le petit Bill Gates sur le Net. Dans le même temps, le pilote de l'A6 Prowler de l'US Air Force qui a tué vingt personnes en Italie, n'a été condamné, lui, qu'à six mois de prison. Donc, menacer Bill Gates est une mauvaise idée. En revanche, la réponse à la question est : oui, Bill Gates est bon à flinguer. Mais uniquement si vous ne le menacez pas auparavant sur le Net, et si vous prenez soin de tuer dix-neuf autres Américains en même temps. L'important est que ça ait l'air soit d'un accident, soit d'un pari stupide. Dans le cas d'un conflit, Bill Gates n'étant pas Serbe ou Irakien, il est, pour le moment, impossible que sa mort passe dans les pertes collatérales. Cependant, si vous avez commis l'imprudence de menacer Bill Gates avant de le tuer, il n'est pas trop tard : vous devrez détruire, dans le même temps, une douzaine de cabines de téléphérique, pleines.

Infogrames adopte Accolade

« Bruno Bonnell Présente » a annoncé que sa bouate a racheté Accolade, les auteurs des Calamit... enfin, des Test Drive. Si tout se déroule comme prévu, nous devrions bientôt voir débouler Test Drive Chez les Schtroumpfs, ainsi qu'un Astetix Off Road Drive. Allez, trêve de plaisanterix, après tout Bruno a quand même déboursé 60 millions de francs dans l'histoire. Entre le rachat de Gremlin, de Beam et d'Accolade, Infogrames a déboursé dans les 110 millions de francs. Tout de même.

Navetoscope

Chez showscan, quand on se ramasse la tronche, on en remet une couche pour être sûr de bien avoir été humilié. Cette société, qui a produit deux chefs-d'œuvre du grand écran, « Wing Commander » et « Street Fighter », a décidé que le non-succès de ses non-films était sans doute dû à un contexte de projection (une salle de cinéma) trop austère. Du coup, ils ont décidé de nous ressortir ça dans un format spécial pour que tout ceci puisse être projeté d'une manière « interactive » dans des grosses installations ludiques comme des parcs d'attractions ou des raffineries de pétrole. Les responsables du projet se déclarent « excités ». Mais bon Dieu ! arrêtez donc d'être « excités » pour rien.



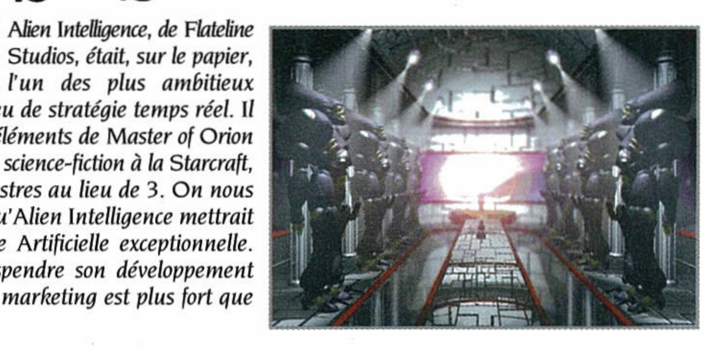
TELEX IBM

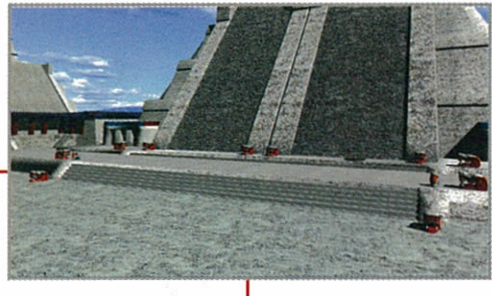
IBM vient de doubler le record de capacité de stockage, en atteignant (en laboratoire) une densité de 20 Go sur une surface d'un pouce carré, soit environ 3 cm2.

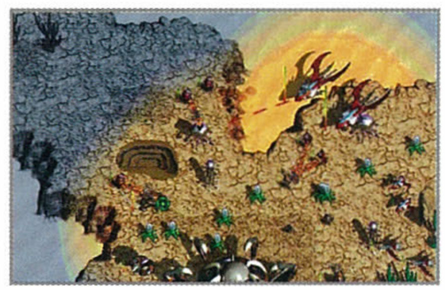


Avec l'eau du bain

Alien Intelligence, de Flateline Studios, était, sur le papier, l'un des plus ambitieux projets de jeu de stratégie temps réel. Il reprenait des éléments de Master of Orion dans un univers de science-fiction à la Starcraft, avec 6 espèces d'extraterrestres au lieu de 3. On nous promettait (d'où le titre) qu'Alien Intelligence mettrait en œuvre une Intelligence Artificielle exceptionnelle. Interplay a décidé de suspendre son développement au dernier moment car le marketing est plus fort que l'Intelligence Artificielle.







Aztec

Face à un certain succès reconnu de ses logiciels ludo-éducatifs, Cryo Interactive se relance, en partenariat avec France Télécom, dans une visite guidée d'un truc passé, où tout le monde est soit mort, soit disparu, soit du domaine public. Cette fois-ci, on aura le droit de visiter, en octobre prochain, les cités de la civilisation aztèque. Vous savez, cette civilisation qui, malgré son art infini de la guerre, malgré ses sacrifices d'enfant, malgré le massacre systématique des cages thoraciques de ses prisonniers, n'a pas réussi à impressionner une seconde des Conquistadors mal rasés, aux mœurs dégueulasses et au caractère aussi, par la même occasion. Remarquez, s'il ne reste plus de ce monde que les temples, de l'armada, il ne reste rien.

THQ ? Ça va, merci. Et vous, les gosses ?

Juste une petite info, en passant, pour vous dire que tout va bien pour THQ, puisque ses bénéfices pour le premier trimestre fiscal ont augmenté de 56 %. À peine plus que l'inflation, quoi.

Bleem !, Blâme, et Patatra

On espère que Sony connaît un bon dentiste, car il vient de se prendre un nouveau râteau juridique dans les gencives. Cela concerne toujours l'émulateur PlayStation Bleem !, que le géant nippon tente de faire retirer de la vente depuis un bon moment. Une fois de plus, les concepteurs ont déclaré « qu'ils ne pouvaient pas être plus heureux après la décision du juge et que, de leur point de vue, leur émulateur ne peut qu'être bénéfique pour tout le monde, Sony y compris. » Bref, la même chose qu'ils avaient déclaré le mois dernier, au moment de la précédente décision de justice. Mais, cette fois, ils n'ont pas invité Sony à boire des coups pour fêter ça. Faut faire gaffe avec les Japonais, ils font du karaté depuis la maternelle, ces gens.



FS2K

Microsoft a enfin lâché quelques renseignements sur Flight Simulator 2000, et d'une manière officielle avec ça ! Pour fêter le 17e anniversaire du produit, la nouvelle version du best-seller des simulations de vols devrait ajouter en standard de nouvelles villes ultra-détaillées (Los Angeles, Paris, Chicago, plus une quarantaine d'autres), améliorer les appareils existants, en offrir d'autres comme un Concorde anglais et un Boeing 777-300 en adjoignant à leurs panels un système gps et une moving map. Une édition professionnelle, réservée aux clubs aéro et associations de pilotes comportera aussi 2 appareils (Mooney Bravo et Beech King Air 350), 6 nouvelles villes (Boston, Washington DC, Seattle, Berlin, Tokyo, Rome), 2 panels IFR en 1024*768 pour l'entraînement homonyme, un éditeur de modèles de vols et de tableaux de bord, un manuel IMPRIME sur du PAPIER (ce qui est plus que rare sur ces produits) ainsi que des réductions diverses. Beaucoup de développeurs indépendants s'inquiétaient d'un changement radical de Microsoft pour un nouveau format de données et un nouveau type de script pour les scénarios et les descriptions des appareils. Apparemment, les changements ne seraient que très légers ou mêmes optionnels. À suivre de très très près, au moment où la concurrence représentée par Fly ! de Terminal Reality ou Flight Unlimited III de Looking Glass Technologies se préparent à atterrir.







TELEX

Le prochain Cyberculture (samedi 29 mai à 12h, en clair) sera consacré à l'informatique dans les pays pauvres. Ben oui, la petite planète d'IBM est encore plus petite que ça même, puisque les 3/4 de l'humanité n'ont pas le téléphone.



Trace banqueroute

Intéressant article de « Libération » (Catherine Maurisson, le 4 mai) sur les problèmes liés aux transactions par cartes bancaires. Une enquête (rendue publique) de la société Carte Bleue indique que près de la moitié des litiges concernant des paiements par cartes bancaires concerne des transactions faites sur le Net. Vous me direz, pourquoi les banques, d'habitude si discrètes sur les problèmes de litiges, font-elles tout à coup la publicité de leurs problèmes ? Tout simplement pour faire peur aux cyber-commerçants et les encourager à s'équiper, qui de Cybercom (le futur boîtier spécial des banques françaises), qui de SET (le logiciel de cryptage de Visa). C'est une méthode qui a fait ses preuves. L'intérêt de tout ça, c'est d'apprendre que lors de ces litiges, le consommateur est extrêmement bien protégé par la juridiction française : « L'internaute peut retourner le produit, dire qu'il ne l'a pas reçu, ou prétendre que ce n'est pas lui qui l'a commandé », déclare le juriste de permanence. Dans tous les cas de contestation, c'est le commerçant qui trinque, puisque la banque se retourne contre lui. Moralité : si la banque ne vous baise pas, c'est qu'elle baise quelqu'un d'autre.

Top secret, ne pas lire

À la gare de Lyon, devant la file d'attente de taxis, si vous avez de la chance vous croiserez un barbu aux yeux globuleux qui brandit une pancarte et récite inlassablement : « La DGSE et le Parti socialiste pulvérisent dans le métro des gaz hypnotiques ». Le plus effrayant, c'est qu'il dit peut-être la vérité. Comment savoir ? Ce gars a un homologue Anglais, plus effrayant encore : Richard Tomlinson a été viré d'une agence de renseignements britannique en 95, puis a été écroué en 97 pour avoir dévoilé des secrets d'État. Depuis sa sortie de prison, il n'a depuis de cesse que de rendre marteau le MI6 (services secrets britanniques), en montant partout dans le monde des sites online sur lesquels il balance des secrets d'État, dont une liste identifiant de nombreux agents secrets. Les Anglais font fermer en catastrophe ses sites un à un, mais évidemment, ses pages sont dupliquées sur des dizaines d'autres sites. Elles sont tellement simples à trouver que c'en est risible. Il suffit, pour les trouver, de taper « Richard Tomlinson » dans un moteur de recherche et de surfer un poil. Richard Tomlinson est également entré en contact avec le juge français chargé du dossier de l'accident de Lady Di pour lui confier que le chauffeur travaillait lui aussi pour le MI6, agence qui projetait selon lui l'assassinat de Dodi Alfayed. Plus récemment, il a annoncé les plans du MI6 pour liquider Slobodan Milosevich.

Toujours plus de ventes pour Sony, mais moins d'argent quand même

Tout est dans le titre. Bien que les ventes de PlayStation aient augmenté de plus de 10 % en 1998, pour atteindre le nombre de 21,6 millions d'unités achetées cette année, les bénéfices de Sony ont toutefois baissé de 20 %. Conscient de la fin plus ou moins annoncée de la PlayStation, Sony s'attend à une nouvelle baisse pour1999. Et dire qu'ils se prennent la tête à cause de l'émulateur Bleem !...

Semaine 0000 de l'an 00

Le bug de l'an 2000 a beaucoup perdu de son pouvoir évocateur depuis que l'on sait que la pire chose qui risque d'arriver, c'est un plantage de notre Swatch ou un crash de biscotte. Heureusement, nous avons trouvé un nouveau joujou terrifiant pour occuper nos esprits oisifs : le bug du 31 août 2000. Depuis le 5 janvier 1980, les satellites GPS gravitent au-dessus de nous. Ils permettent aujourd'hui à des millions d'engins de se situer en latitude, longitude et altitude. Arrivé à 1 024 semaines, le compteur de semaines de tous ces satellites va passer à 0000. Ça arrivera le 21/08/00. Bien sûr, cela n'aura aucune incidence grave, puisque ce sont surtout les pilotes privés, les alpinistes et les navigateurs qui utilisent le GPS pour se guider. Ah oui, et les missiles Tomahawk, aussi.



Sonycrosoft

Internet, c'est le cauchemar de tous les éditeurs de musique. Les CD qui s'achètent sur le Web à Zanzibar à deux balles pièce les font chialer. Quand au mp3, il les met carrément à la rue. Le gros challenge pour eux va désormais être de réussir à vendre leur musique sur le Net, sinon leur fructueux boulot d'intermédiaire entre artistes et public est compromis à très court terme. Le premier problème est technique : comment protéger ces musiques contre les copies ? Le second est commercial : comment continuer à vendre à prix d'or ce qui n'est plus un objet de luxe mais un vulgaire paquet d'informations ? Une partie de la réponse jaillira peut-être de l'association de Sony Music et Microsoft. Cet été, les premiers singles coyrightés Sony et protégés par Microsoft, seront téléchargeables à 20 francs pièce (le même prix que les singles en boutique aux USA). C'est la Sacem qui va être contente.

Cadeau Linux

Valve Software, développeur du miraculeux Half-Life, a annoncé la sortie d'un serveur Half-Life tournant sous Linux. Cette version, la 1.0.0.9., supporte déjà Team Fortress Classic. Il s'agit uniquement d'un serveur et non d'une version Linux du jeu. L'application pèse environ 80 Mo. Elle s'intitule hlds_.1009.tar.gz et se télécharge ici : www.won.net/gamerooms/action/half-life/. Cool, nos serveurs vont enfin arrêter de tomber en rideau.

Zlouk !

On peut dire ce qu'on veut, mais il est assez difficile d'échapper à cette onomatopée pleine d'humidité, ainsi que de souplesse, quand on parle de « Fluide Glacial ». Quitte à faire marrer un peu plus de monde, l'équipe du magazine « d'humour et de bandessinée » vient de remettre son site à neuf. On peut le trouver au www.fluideglacial.com et il est vivement demandé à l'internaute de faire le con, question de se dégager un peu plus de la réalité des choses, en touchant le fond de cet humour glacé et sophistiqué, et pourtant si moite.



Vous n'avez aucune raison
d'avoir peur de votre ombre.







Theme Park World

GENRE : GESTION TEMPS RÉEL
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : BULLFROG
SORTIE THÉORIQUE : NOVEMBRE 99

Ça doit être fantastique de gérer un parc d'attraction. S'occuper de son public, comme ça, presque gratuitement, pour peu qu'on ne soit pas le patron de l'entreprise mère. Faire avec les blessures quotidiennes apportées par les aléas météorologiques, publics et syndicaux. Le tout sans jamais vraiment l'ouvrir, avec, pour seule récompense, le droit de savoir si on a été moins déficitaire que ses concurrents directs à la fin de la journée. Dans peu de temps, Bullfrog nous sortira une suite de son Theme Park. Toute mignonne toute belle, qu'elle sera la suite. En trois D, itout itout, avec encore plus de cinématiques à se rouler par terre. Et, cerise sur le gâteau, le joueur pourra se mettre en vue subjective, pour pouvoir observer ses réalisations comme s'il y était. Pour éviter de s'y perdre, un conseiller accompagnera le joueur pour lui faire part de ses suggestions, toutes plus ou moins inutiles, ou encore, pour se faire taper dessus, en lui hurlant « fais gaffe, j'fais du kung-fu », réalisant ainsi le fantasme de beaucoup de petits entrepreneurs : frapper son comptable gratuitement. Aucune idée si ce dernier aspect du conseiller technique est vrai ou pas, mais si cela l'était, ça rajouterait d'autant plus d'humour et de bon temps. En attendant, on a jusqu'au mois de novembre pour aller observer les réactions des hordes de touristes qui débarquent dans les centres d'attractions de France. Cela pourra être utile comme entraînement face à l'ennui du consommateur, le vomi de l'enfant sur le manège, ledit manège qui s'affole, le monsieur tout nu dans le train fantôme ou encore l'attentat à la bombe dans la maison de Blanche-Neige, tuant sur le coup les sept Nains et estropiant le Prince Charmant. Inutile de demander ce qu'est devenu Blanche-Neige dans l'explosion, tout ce qu'on pourra vous dire, c'est qu'on pourra la retrouver partout dans le parc. Ça, en soit, c'est déjà un jeu.





La vue subjective permettra de voir l'état de ses constructions et le bon fonctionnement de celles-ci. ▼



▲*On constatera que la plus grande préoccupation du public, dans un parc d'attraction, c'est de trouver les chiottes.*



Tremblez dans 3 expériences de combat aussi terrifiantes que différentes.

Respirez l'atmosphère oppressante des meilleurs films du genre.

Plongez-vous dans une aventure multijoueur redoutable et totalement inédite.



Incarnez un Alien.

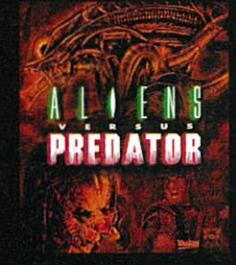


Incarnez un Predator.



Incarnez un Marine.

Maintenant vous avez toutes les raisons d'avoir peur.

















GENRE
JEU DE RÔLE
EDITEUR
INCONNU
DÉVELOPPEUR
ŒIL POUR ŒIL
SORTIE THÉORIQUE
COURANT 2001



▲ *Village d'hommes lézards (les Setis).*

Death Dealer





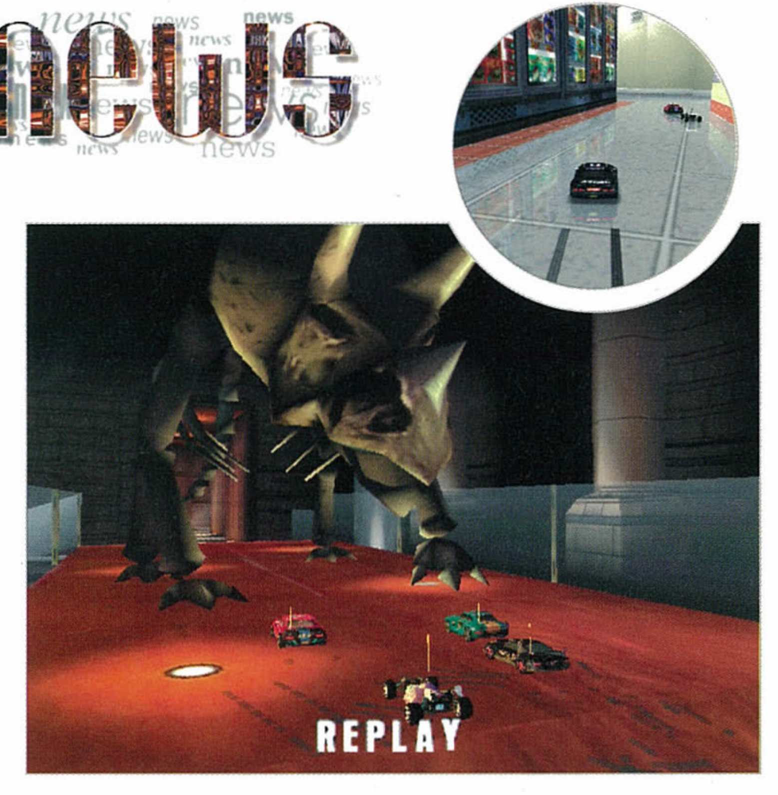
Il ne vous rappelle rien, ce titre ? C'est celui d'une des plus belles illustrations de Frazzetta ; un chevalier barbare s'y tient fièrement au sommet d'une colline de cadavre, une immense faux à la main. Si tout se passe bien, aux alentours de l'an 2001, Death Dealer sera également un jeu de rôle (mais le titre est encore provisoire, pour des raisons de droits) qui nous mettra dans la peau d'un barbare (guerrier, voleur ou chaman). Et il est ambitieux, le projet d' Œil pour œil, la boîte française qui planche sur ce jeu : ils mettent un point d'honneur à écrire une campagne aussi vivante que possible. La succession de scénarios dynamiques qui tisseront cette campagne prendra place dans une chronologie qui sera modifiée par vos actions, et dans laquelle les NPC (personnages joués par l'ordinateur) vieilliront, tout comme vous. On pourra donc croiser un enfant en début de partie, puis, des années plus tard, le retrouver alors qu'il sera devenu adulte. Aussi, les scénarios ne se contenteront-ils pas de nous mettre face à des monstres que nous convertirons bêtement en points d'expérience et en trésors à coups d'épée. Des événements imprévisibles viendront briser la monotonie inhérente à tant de jeux de rôle sur ordinateurs (et Baldur's Gate n'y échappe d'ailleurs pas), tels que de grandes batailles, des opérations commandos, cambriolages, des énigmes à résoudre ainsi que diverses saynètes et jeux dans le jeu (combats d'arène, bras de fer, paris, etc.). D'ailleurs, l'expérience ne sera pas uniquement fonction des combats, mais aussi de la manière dont vous vous serez sorti du pétrin.

Une autre nouveauté résidera dans le système de magie : il sera possible de paramétrer tous les sorts, comme c'est le cas depuis longtemps dans les jeux de rôle sur papier. Ainsi, par exemple, on pourra choisir de lancer une boule de feu qui ira bien plus loin mais fera moins de dommages. Enfin, une idée qui m'a tout de suite séduite : la monnaie (des perles) aura non seulement une valeur fiduciaire, mais aussi des propriétés magiques. On aura donc le choix entrer acheter quelque chose avec son argent, ou le manger pour récupérer des points de vie ou se guérir d'un empoisonnement.

Ce fourmillement d'idées est de bien bon augure, et ma confiance en ce projet est renforcée à la vue de l'équipe qui travaille sur Death Dealer : des vieux de la vieille du jeu de rôle sur table en France. Bonne chance à vous les gars, et rendez-vous en 2001.



▲ *Les plus étranges amitiés se nouent autour d'un feu.*







▲ *Toutes les courses pourront être revues au ralenti ; juste pour le fun !*

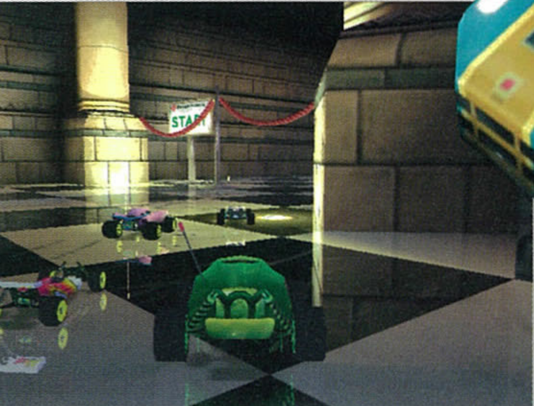
Re-Volt

Ceci n'est pas une news, c'est un avertissement !
C'est l'esprit tenaillé par la peur qui me pousse à écrire ces quelques lignes dans la précipitation et le silence le plus absolu. La dernière fois qu'un jeu du genre a pointé son nez dans nos bureau, le pigiste chargé de faire l'article sur le sujet n' a pas pu retrouver son ordinateur entier, et c'est sans parler de sa chaise et de son bureau. C'est donc du bout des lèvres, et avec une extrême prudence, qu'il faut vous annoncer la sortie de Re-Volt, d'Acclaim, cet été. C'est un jeu moultement sympathique, dans lequel on peut s'amuser à piloter des voitures radio-commandées dans plusieurs cadres très très fun, comme des musées d'histoire naturelle, ou encore, des magasins de jouets. Ce qui rend cet article difficile à écrire, c'est qu'il faut toujours regarder derrière soi pour être sûr que personne de la rédac ne le lise au-dessus de l'épaule, et, dans le même temps, il faut regarder un tant soit peu son écran, pour être sûr de ne pas écrire n'importe quoi. Arg ! Nous sommes proches du journalisme de guerre.



▲ *Plusieurs points de vue pourront être utilisés pendant la même course, histoire de surveiller ses poursuivants.*

Depuis quelques temps, une fièvre des voitures radio-commandées s'est emparée d'une bonne partie de l'équipe rédactionnelle, et les membres encore sains de la rédaction vivent dans une paranoïa totale. Personne ne peut compter sur personne. Certains pigistes se font agresser par des petites voitures dans les sous-sols et les parkings extérieurs, tandis que d'autres trébuchent sur des carrosseries de voitures en plastique (NDRC : en Lexan. Non parce que faut être précis), qui sont en train de sécher négligemment devant le seuil de la porte de leurs bureaux. On raconte même que le rédacteur en chef serait atteint par le virus de cette voiture radio-commandée-folie (NDRC : pas du tout. Mais je me demande si ça vaut le coup d'investir dans un différentiel à bille). Et le mal se répand, puisque les rédactions voisines ne sont plus épargnées par le fléau ! C'est à ce titre que cet article est dangereux, puisque les sujets les plus touchés par la maladie vont s'apercevoir qu'il est maintenant possible de faire entrer leur hobby au sein même de leurs ordinateurs, et ce, sans endommager la carte mère…
Surtout, ne dites rien à Moulinex, il est en cure de désintoxication.



◀ *Le joueur aura l'occasion de choisir et ses châssis, et sa motorisation (soit électrique, soit atmosphérique).*

COURSE DE VOITURES RADIO-COMMANDÉES
PC CD-ROM
EDITEUR : ACCLAIM
DÉVELOPPEUR : PROBE
SORTIE THÉORIQUE : ÉTÉ 99



Flash Point



▲ On pourra attaquer de nuit un village d'autochtones, à la lueur des phares de son Bradley... Quel romantisme !



Le sniping est hautement recommandé. ▶

Comme quoi, on peut s'amuser de tout. Tenez, la connerie humaine par exemple. Rigolez pas, il en est vaguement question dans les quotidiens... Flash Point nous plonge dans un monde apocalyptique : les super puissances ont décidé de se servir de leur arsenal nucléaire, et les quelques rares survivants, comme par hasard armés, continuent de se foutre dessus pour contrôler les quelques rares mètres carrés encore vivables de la planète. Le joueur devra gérer toutes les composantes de sa petite armée de salopards, munitions et ravitaillements compris. Toute l'action se passera en 3D temps réel, et une bonne préparation des plans d'attaque sera nécessaire pour venir à bout des quelques enfoirés qui ont décidé d'avoir plus le droit que vous au paradis terrestre. Le jeu de stratégie s'annoncera comme complet, ne négligeant aucun point tactique et stratégique : même le facteur climatique sera pris en compte. Toutes les composantes d'une armée moderne seront exploitées ; on pourra faire mumuse au jeu de massacre dans un tank, un hélicoptère, un cuirassé, une jeep, un avion d'attaque, ou encore à pied. Le joueur aura toute la liberté d'alterner l'action et le commandement, et pourra donc se dégager de toute résponsabilité d'un quelconque nettoyage ethnique, ou encore d'un dommage collatéral. Les ennemis seront pourvus soit d'une Intelligence Artificielle aussi vacharde qu'élaborée, soit d'une Intelligence humaine à la hauteur des adversaires qu'on pourra affronter en réseau. Donc, on pourra, allégrement, se mettre sur la gueule avec quelqu'un avec qui on aurait pu s'entendre... C'est ce qu'on appelle un jeu d'actualité !

GENRE : STRATÉGIE - EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 99, EN MÊME TEMPS QUE LE DÉBARQUEMENT DES TROUPES AU KOSOVO

Une excursion dans les hôpitaux militaires de campagne est prévue. ▶





▲ Savoir piloter est souhaitable.

GENRE : **JEU DE RÔLE**
EDITEUR : **EIDOS**
DÉVELOPPEUR : **CINEMATIX**
SORTIE THÉORIQUE : **OCTOBRE 99**



▲ Les animations des sorts exploseront en mille couleurs, chacune avec des effets différents.

La parole est un atout précieux pour convaincre des créatures de vous aider, mais il faudra parfois montrer vos muscles pour être plus efficace. ▼

Revenant

Même si son titre semble l'indiquer, Revenant est loin d'être un jeu de rôle noir avec comme créatures principales vampires, loups-garous et autres. En fait, l'origine du titre provient du héros. Votre personnage sera un homme rappelé des enfers, non par un Orphée amoureux, mais par un mage puissant perdu dans les affres du père dont la fille a disparu. Car comme dans tout beau conte, une jeune et belle fille devra être sauvée des griffes de terrifiants monstres. La trame principale du jeu prendra ainsi place dans un univers de magie, de charme et d'horreur. Cette quête sera doublée de la recherche de sa mémoire par notre héros, mais le jeu s'enrichira de nombreuses autres petites quêtes données par les gens rencontrés en chemin. Car Revenant sera un jeu de rôle très riche. Son monde sera imposant, avec de nombreux lieux différents qui vous feront découvrir aussi bien les grottes les plus sombres que les villages les plus charmants. Les personnages non joueurs seront tout aussi nombreux, avec des dialogues variés approfondis grâce à la technologie du MP3. Le graphisme, entièrement en 3D, vous présentera personnages et monstres en vue isométrique. Mais le plus sympa sera sans doute la possibilité, lors des combats, d'effectuer des coups très divers. Suivant l'utilisation de la souris ou du pad, vous ferez un ample mouvement de fauchage, ou tout simplement une botte ultra-rapide à la tête. Les combos seront en nombre, et chaque arme apportera un style différent. Le héros restera unique, et aucun choix ne vous sera offert sur ses caractéristiques de départ. Mais au fil du scénario, les points d'expérience vous autoriseront à fortifier telle adresse ou tel autre élément. Quel que soit votre choix, vous pourrez utiliser la magie. Mais attention, fini les parchemins à identifier. Tout se passera par combinaisons de sortes de pierres représentant chacune les huit éléments primordiaux. Ce nouveau jeu de rôle, sans aucune ressemblance avec Baldur's Gate, devrait nous inviter à une longue aventure pleine de rebondissements. Le scénario comportera une ligne directrice, mais le héros aura la liberté d'aller où bon lui semble et de faire comme il l'entend. Voilà qui devrait nous préparer à une rentrée fort intéressante.



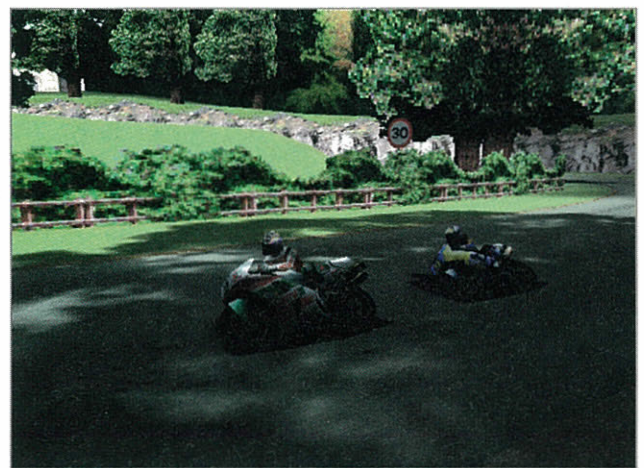
Bien entendu, il y aura beaucoup de trésors à trouver, de coffres à forcer et d'argent à piquer. Que demander de plus à un jeu quand il vous couvre déjà de tant de richesses. ▶







SIMULATION DE MOTOS
EDITEUR : INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
SORTIE THÉORIQUE : JUILLET





▲ *Une vue interne plutôt bien texturée.*

Castrol Honda SUPERBIKE 2000

Bon, on ne va pas revenir sur le douloureux Castrol Honda Superbike. Tout le monde sait que c'était une belle gaufre, si j'ose dire. Pourtant, cela n'a pas découragé Interactive Entertainement, puisque Castrol Honda Superbike 2000 est en cours de finalisation. Ne disposant que de cinq photos, impossible de savoir si le jeu sera une simulation ultime, genre Superbike World Championship, ou bien un truc moins pointu plus accessible au grand public. D'après les informations dont nous disposons grâce à notre statut de journaliste professionnel du milieu autorisé vers le centre, Honda aurait fourni la majorité des données techniques de ses machines aux développeurs, ce qui est quand même bon signe. En tout cas, à la vue des écrans, il semble que de gros efforts aient été produits pour obtenir un graphisme aguichant. Par contre, comme son prédécesseur, les 20 circuits du jeu seront fictifs (sauf celui d'entraînement de Honda), absence de licence FIM oblige. Pour terminer, sachez que la RC-45 pourra subir des dégâts, que les mouvements des pilotes ont été « motion-capturés » ('tain, c'est super nouveau comme truc), que 6 joueurs pourront jouer en réseau, que le soft sera compatible avec les sticks feedback, et enfin que le moteur sera optimisé PIII et K7. On attend d'y jouer avec impatience, inutile de vous le préciser.



▲ *Bon, évidemment, vous ne pourrez piloter que la RC-45.*



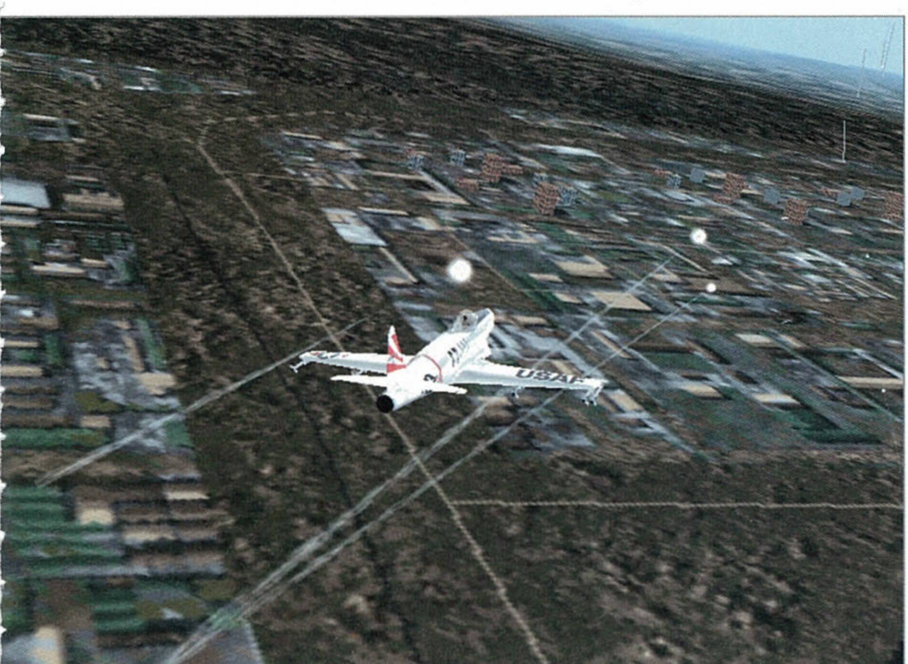


MIG Alley



SIMULATION DE VOL
EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : ROWAN
SORTIE PRÉVUE : JUILLET-AOÛT

Cela commence à faire un moment que l'on voit régulièrement passer Mig Alley dans les bacs à news de la rédaction. Certaines mauvaises langues pourraient dire que ce n'est pas de bonne augure pour la suite, mais sûrement pas nous. En fait, Mig Alley s'annonce même plutôt bien. Nan je déconne, en fait on n'en sait rien, puisque la version super Alpha que nous avons reçue était buggée jusqu'à la moelle. La seule chose que nous puissions faire est donc de nous rabattre sur les images, ce qui est un peu léger pour se faire une opinion sur la bête. Ce que l'on peut quand même vous dire, histoire de donner un peu d'intérêt à cette news, c'est que l'action se déroule en 1950, alors que vous êtes à la tête de cinq escadrilles d'avions de combat américains, pendant la guerre de Corée donc. Vous retrouverez des F86 Sabre, des F84 Thunderjet, F80 Shooting, des P51 Mustang, ainsi que des Mig 15 et encore quelques autres machins volants de l'époque. Les missions de la campagne seront à la fois précalculées et customisables, pour ceux qui fantasment sur la planification des objectifs. Il sera apparemment possible de retrouver une centaine d'appareils volant en même temps, le tout chapeauté par un contrôle aérien avancé et une I.A. qui ne devrait pas être pourrie. Enfin ça, c'est juste pour dire, on préfère attendre de le vérifier nous-mêmes, dès que nous disposerons de quelque chose d'exploitable. Voilà, voilà.

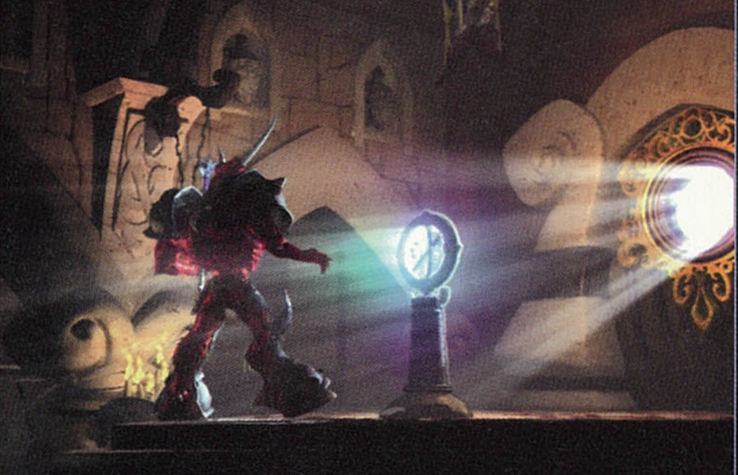




Reportage

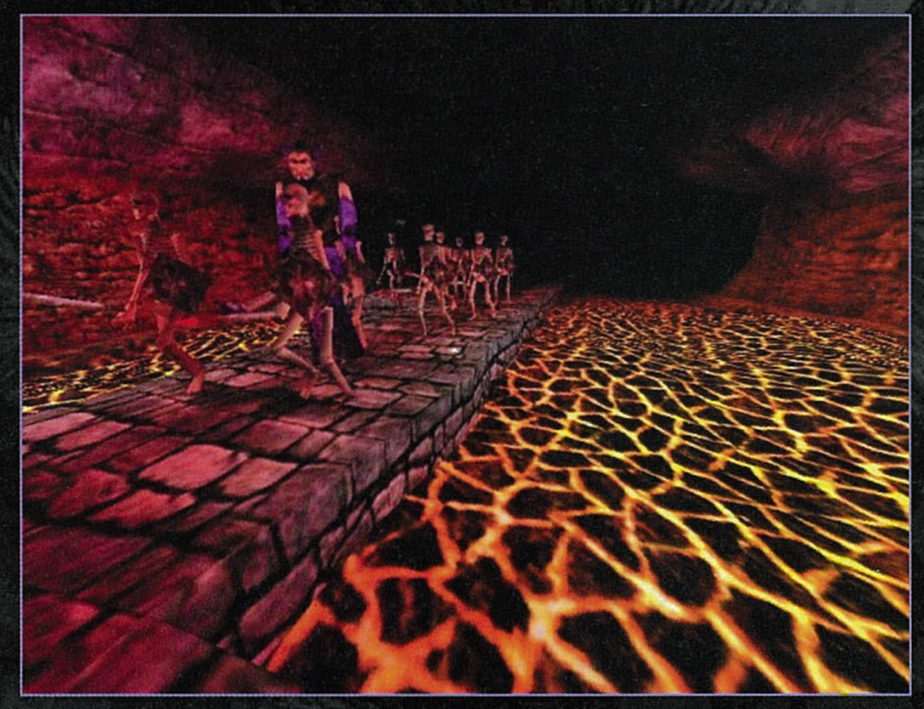
PAR WANDA

Faire la suite d'un jeu à la personnalité aussi forte que Dungeon Keeper est un exercice à risques. L'excitation due à l'originalité du premier épisode est retombée chez ses partisans, et ses détracteurs n'ont pas forcément envie de replonger dans la peau du « Gardien des Souterrains ». Seulement voilà : Dungeon Keeper 2 a tout pour surclasser son prédécesseur. Et de loin. À nouvelle ère, nouvelles têtes : exit Peter Molyneux, vive Sean Cooper !





Dungeon Keeper 2
le jeu du millénaire





L'antre des 40 coyotes de Dungeon Keeper 2.







GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
ÉDITEUR : BULLFROG, ANGLETERRE
SORTIE PRÉVUE : FIN JUIN 99
MULTIJOUEUR : 4 (LAN ET INTERNET)
WEB : WWW.BULLFROG.CO.UK

D'abord, il faut que je vous fasse une petite confession : avant d'entamer ce voyage au pays des Bullfroggies, je n'étais pas débordante d'enthousiasme. Molyneux parti, j'avais même un peu peur de découvrir là-bas une coquille vide. Et puis Dungeon Keeper, c'était un de ses projets les plus originaux, au père Momo. Même que Seb avait été tellement enthousiaste qu'il nous en avait collé des tartines sur le sujet, à l'époque. Tiens, j'en profite pour expliquer le titre un peu provoc de cet article. « Le jeu du siècle » d'il y a deux ans (cf. Joystick n° 83), c'était davantage une façon de parler qu'un « verdict des professionnels de la profession ». On avait dit ça, comme Fishbone peut dire « l'idée du siècle « ou « la moto du siècle » - ce qui, dans sa conception des choses, est d'ailleurs assez synonyme. Du coup, mon « jeu du millénaire » n'est qu'une façon de dire que le 2 surclasse le 1. Voilà. N'allez pas chercher plus loin. Non parce que des fois... Bref, pour revenir à mes impressions d'avant balade anglaise, l'idée de faire la suite de Dungeon Keeper alors que son auteur n'était plus là, je trouvais ça mauvais signe. Genre on n'a pas trop d'idées, alors on va reprendre celles que nous a laissées le maître. Et hop ! Un Populous 3. Et hop ! Un Dungeon Keeper 2. Et hop ! Un Theme Park 2 (annoncé pour la fin de l'année).

ET HOP, SURPRISE !

Au final, j'ai découvert combien je me plantais complètement, combien la personnalité si haute en couleurs de Molyneux, soutenue par un talent de communicateur hors pair, m'avait complètement masqué le reste de sa boîte. Si je vous dis Syndicate, Magic Carpet, Hi-Octane... Que me répondez-vous ? Peter Molyneux ? Faux ! La bonne réponse est Sean Cooper. Et devinez qui on trouve derrière Dungeon Keeper 2 ? Le même Sean Cooper.

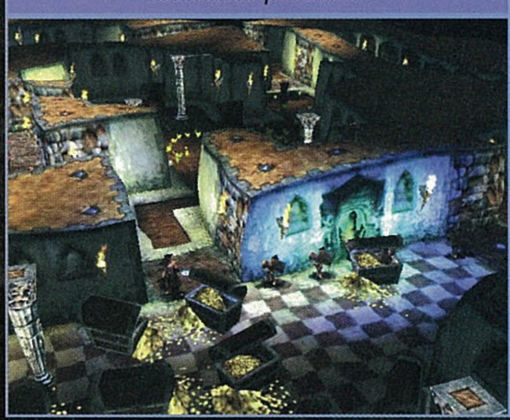
Dungeon Keeper 2
le jeu du millénaire

Hummm, rien qu'avec ça, on commence à dresser l'oreille, non ? Toutes les promesses précédemment annoncées pour ce jeu (voir Joystick n° 99, p. 204), on a déjà plus tendance à y croire, quand c'est le créateur de Syndicate qui prend les choses en main. Dungeon Keeper 2 sera davantage qu'une vulgaire suite, c'est clair. Et de fait, celui-ci est beaucoup plus orienté stratégie que son prédécesseur, qui faisait plutôt la part belle au côté Sim Donjon, et dont la partie stratégie se réduisait souvent à une grosse bataille finale entre protagonistes. Bien sûr, il faudra toujours attirer des créatures, faire en sorte de les satisfaire en construisant les pièces indispensables à leur développement physique comme psychologique, et amasser assez d'or pour pouvoir les payer. Une bonne paire de claques, voire une petite séance de torture, les mettront toujours en joie. Mais en développant leur autonomie, en simplifiant l'interface (il y aura toujours pas mal d'icônes, ne vous leurrez pas, mais on les gardera d'un niveau sur l'autre), en développant une vraie histoire pour lier les 20 niveaux de la campagne solo (+ 5 niveaux secrets) et appréhender progressivement la richesse des possibilités du jeu, en rendant l'environnement beaucoup plus lumineux, en nous permettant de sélectionner des portions entières de terrain au lieu de cliquer case par case comme dans le précédent, les développeurs ont tout fait pour réduire au minimum la gestion au quotidien du monde souterrain.

OBJECTIF : STRATÉGIE

Et pourquoi tant de bonté ? Pour nous permettre de mieux nous battre, pardi. L'occupation stratégique du terrain est maintenant indispensable. 10 types de pièges, 10 types de portes et des créatures plus douées que d'autres pour garder des points clé ou carrément des portions de terrain, tout ceci vous permettra de pousser aussi loin que vous le souhaitez le système de défense de votre donjon. L'intelligence accrue des créatures, leur capacité à se positionner d'elles-mêmes le plus efficacement possible pendant les combats, d'aller chercher du renfort en cas de besoin, tout ceci vous permettra de mener plusieurs attaques de front, et de naviguer sans trop flipper de l'une à l'autre, en pouvant faire relativement confiance à l'Intelligence Artificielle du jeu quand vous n'êtes pas là. Tout est relatif, évidemment. Sinon, à quoi vous serviriez ? En attendant, vous pourrez aborder chaque mission solo et chaque partie en réseau sous un angle indéniablement beaucoup plus stratégique qu'avant. La gestion des ressources s'est également enrichie, puisque outre l'or, il vous faudra maintenant veiller à avoir suffisamment de mana pour jeter les sorts et faire fonctionner certains pièges. De plus, et là je vous parle en connaissance de cause puisque j'y ai joué sur place, l'utilisation des sorts du Keeper (nous) a été grandement améliorée. Comme les créatures ne s'entassent plus toutes

Ils ont remanié tellement de fois leur interface, tout au long du développement, qu'ils ne la mettent même plus sur les screenshots qu'ils donnent.

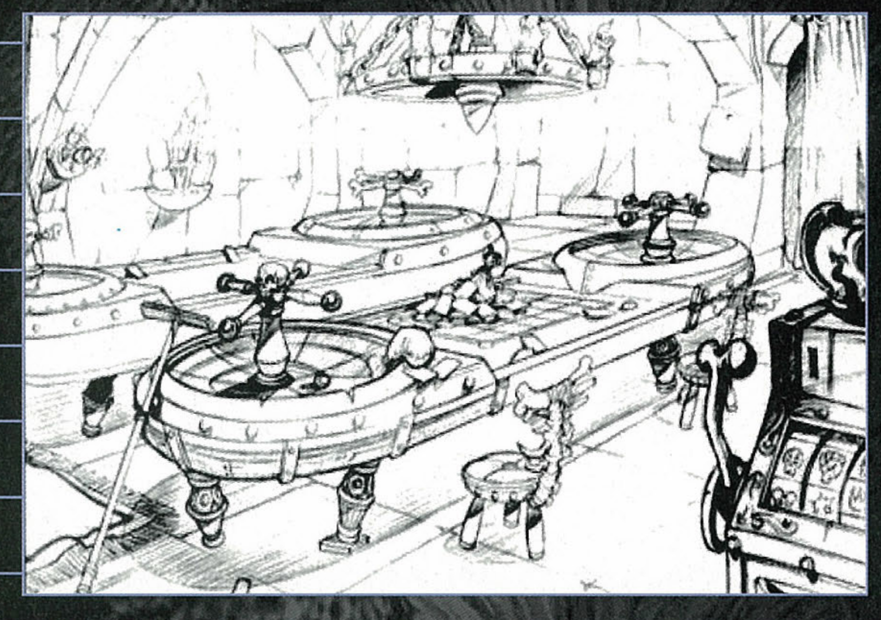








Nick Goldsworthy, producteur sur ce jeu, sera chef de projet sur Dungeon Keeper 3, qui se déroulera tout en extérieur.



Comme dans Dark Reign 2 (sauf qu'ici, il s'agit d'une technologie maison), plus on zoome, et plus le nombre de pixels par personnage augmente. Les développeurs annoncent jusqu'à 40 créatures en même temps à l'écran sur un P166 MMX sans carte 3D.

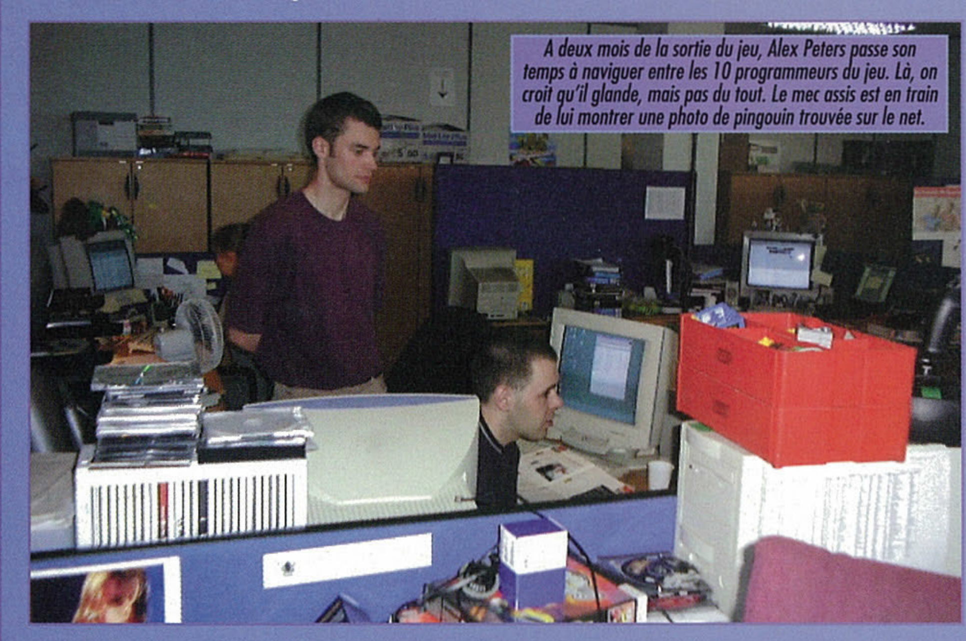




sur un seul carré de terrain mais respectent les lois physiques liées à leur corpulence, on peut très facilement sélectionner n'importe laquelle des 15 créatures ou des 13 héros du jeu, même en plein milieu d'un combat acharné. Oui, 13 héros, vous avez bien lu. Là encore, l'objectif est de vous offrir un ennemi un peu plus riche et diversifié que l'ancien chevalier de base. Vous en voulez encore ? Ma foi, il me faudrait bien 17 pages pour tout vous raconter. Sachez néanmoins que si votre truc à vous, c'est le Sim Donjon, il y aura un mode avec des cartes spéciales prévues pour. Et que si la fan de stratégie que je suis a plutôt fait ressortir cet aspect-là du jeu, les développeurs n'en ont pas laissé tomber le côté fun pour autant. Vous aurez pas mal de bonnes surprises sur ce plan-là aussi.



ALEX PETERS, PROGRAMMEUR PRINCIPAL



A deux mois de la sortie du jeu, Alex Peters passe son temps à naviguer entre les 10 programmeurs du jeu. Là, on croit qu'il glande, mais pas du tout. Le mec assis est en train de lui montrer une photo de pingouin trouvée sur le net.

Joystick : J'ai cru comprendre que tu bossais pas mal en ce moment…

Alex Peters : C'est toujours à la fin d'un développement, quand on rassemble toutes les parties du code, que rien ne s'arrange comme on veut. Les derniers mois sont généralement une période un peu folle pour les programmeurs. Pour les designers de niveaux, la phase de tests permet de peaufiner l'équilibrage des missions et des créatures. Pour nous, elle révèle toutes les cassures dues à cette juxtaposition des différentes parties du code.

Quelles sont les parties sur lesquelles vous vous êtes le plus concentrés pour ce jeu ?

Au niveau de la programmation, on est obligatoirement sur tous les fronts : le moteur du jeu, l'interface, le moteur graphique, le moteur d'Intelligence Artificielle… Mais nous avons particulièrement travaillé sur le moteur 3D. Le nouveau moteur a été entièrement refait et il est à des années lumière de celui du premier Keeper, qui était déjà dépassé quand le jeu est sorti, à cause de l'arrivée des cartes 3D. Là, on a utilisé tout ce qu'on pouvait dans Direct3D, toutes les nouvelles spécificités supportées par les dernières générations de chipsets 3D, notamment le bump mapping, qu'on a développé initialement pour la Matrox G-400, mais qu'on a aussi réussi - à quelques petites tricheries près - à implémenter sur toutes les autres cartes. (NDR : La G-400 est la seule à proposer aujourd'hui la version la plus achevée du bump mapping, l'environmental bump mapping, tandis que les autres se contentent d'un pseudo bump mapping : l'emboss bump mapping.) Mais ce dont je suis presque le plus fier, c'est que ce moteur 3D existe aussi en mode software, et que le jeu est presque aussi beau sans carte 3D. Nous avons énormément bossé pour arriver à ce niveau de qualité.

Mais sans carte 3D, c'est le processeur central qui supporte tout. Est-ce qu'il reste assez de puissance pour le reste ? Et l'Intelligence Artificielle ?

L'Intelligence Artificielle a été un de nos problèmes, en effet. Les créatures sont beaucoup plus intelligentes que dans le premier, ce qui veut dire qu'elles sont capables d'agir seules et que leur comportement est beaucoup plus complexe qu'avant. Alors pour éviter de trop solliciter la puissance machine sur cet aspect du jeu, nous avons fait en sorte qu'elles ne changent pas d'avis trop souvent. En plus, c'est plutôt comme ça que ça se passe dans la vraie vie, non ?

Comment fonctionne le moteur d'intelligence artificielle ?

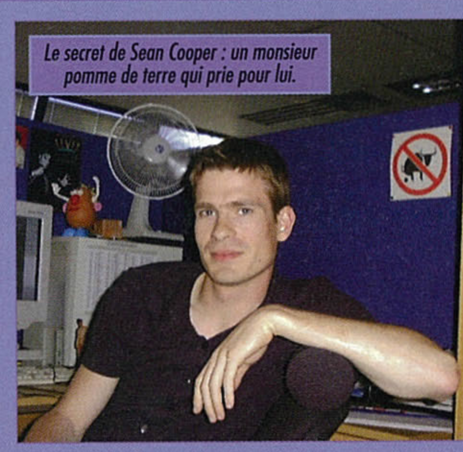
Chaque créature possède une trentaine d'attributs, qui définissent sa force, sa résistance, son appétit, ses conditions de récupération, ses moyens d'attaque… Et aussi quel type de job elle aime faire, son degré de masochisme, et son goût pour le jeu, l'alcool, la prière ou la baston, etc. Nous avons développé un moteur qui prend en compte ces différents paramètres, gère la courbe d'expérience de chaque créature, et génère automatiquement une conduite adéquate, en fonction de l'environnement dans lequel la créature est plongée. Ça a permis aux designers de niveaux de jouer à volonté avec tous ces attributs sans avoir besoin de faire appel à mon équipe. Nous avons aussi complètement revu le système de combat : certaines créatures resteront à distance, comme celles qui envoient des sorts, tandis que les plus balèzes iront directement au contact avec l'ennemi, et permettront aux créatures plus faibles d'attaquer sans se faire toucher. D'autres encore essaieront de prendre l'ennemi à revers. Bref, maintenant, les créatures savent se positionner de manière plus tactique, en fonction de leurs forces et de leurs faiblesses, de la portée de leurs armes et de l'ennemi qu'elles affrontent, et elles sont même capables d'aller chercher des renforts.



Dungeon Keeper 2

le jeu du millénaire





Le secret de Sean Cooper : un monsieur pomme de terre qui prie pour lui.

INTERVIEW SEAN COOPER

Joystick : Quelles ont été les améliorations majeures que tu as voulu apporter à Dungeon Keeper ?

Sean Cooper : Grosso modo, j'ai retravaillé tout ce que je n'ai pas aimé dans Dungeon Keeper. Quand il est sorti, en 1997, je travaillais chez Virgin Interactive, et j'ai acheté le jeu comme un simple consommateur. Ma première impression n'a pas été très bonne. Je ne parle pas du concept initial, qui est brillant - Peter Molyneux est quelqu'un de vraiment génial - mais j'ai trouvé pas mal de faiblesses au niveau du gameplay : les combats, avec les troupes qui se grimpaient les unes sur les autres, les créatures, dont la conduite était imprévisible, et que je n'arrivais pas à contrôler comme je voulais… Il y avait trop d'inconnues. C'était trop sombre, trop fouillis. D'ailleurs, un de nos buts dans Dungeon Keeper 2 a été de tout rendre plus clair, plus visible. Et de régler les problèmes de l'interface, pour faire en sorte qu'elle soit plus rapide et plus simple à utiliser. Mais la chose sur laquelle j'ai le plus travaillé, c'est l'aspect stratégie et tactique, et l'équilibre des niveaux. Je suis un fan de jeux de stratégie. J'aime la précision, quand on sait exactement à quoi sert telle ou telle unité, comme dans Command & Conquer ou Total Annihilation. En différenciant au maximum les personnalités des créatures, en les rendant plus intelligentes et plus fiables, c'est cette richesse que j'ai voulu créer. Je n'ai gardé qu'une seule des choses que je n'aimais pas : la main qui attrape et lâche les créatures où et quand elle veut. Sur un plan purement stratégique, cette main est une hérésie. C'est vrai quoi, c'est trop facile de retirer du combat des créatures mal en point pour les remplacer par des fraîches. À quoi ça rimerait, si on pouvait faire la même chose avec les tanks de Command & Conquer ? Mais Dungeon Keeper est davantage qu'un jeu de stratégie, et cette main est une des clés de son identité. C'est l'inconvénient de bosser sur une suite : on n'est pas totalement libre de ses choix.

Quelles étaient tes relations avec Peter Molyneux ?

Quand je suis entré chez Bullfrog, en 1988, la société avait 10 mois et moi 18 ans. C'était mon premier job. Peter m'a appris à programmer en développant Flood sur Amiga. Et je dois avouer que sans la confiance qu'il m'a accordée à cette époque, je n'aurais jamais pu devenir ce que je suis aujourd'hui. Il avait ses idées de jeu, j'avais les miennes, et on bossait chacun sur nos projets. Comme c'est une forte personnalité, qui a tendance à vampiriser son entourage, il fallait souvent que je me batte pour imposer mes points de vue. Mais c'était plutôt stimulant au final, et je suis toujours arrivé à faire passer ce que je voulais dans mes jeux. En 1996, quand Electronic Arts a racheté Bullfrog, je suis parti chez Virgin Interactive. Je n'y suis resté que 15 mois. En 1997, quand Bullfrog et Electronic Arts sont revenus me chercher parce que Peter partait, j'ai été ravi de rentrer au bercail.

Pourquoi ne pas avoir suivi Peter Molyneux chez Lionhead ?

Parce que je voulais être libre de faire ce que je voulais. Peter est quelqu'un d'exceptionnel, mais il a créé Lionhead pour faire Black & White qui, soit dit en passant, a l'air particulièrement incroyable. Mais je ne voulais pas travailler sur le jeu d'un autre, tout incroyable soit-il. Je voulais créer mes propres jeux.

Qu'est-ce que tu vas faire après Dungeon Keeper 2 ? Dungeon Keeper 3 ?

Non. Autre chose. Je n'aime pas les « suites ». Je n'ai travaillé ni sur Syndicate Wars, ni sur Magic Carpet 2. Pour Dungeon Keeper 2, je m'étais fixé un objectif : régler les problèmes du premier jeu et permettre à davantage de joueurs d'avoir accès à Dungeon Keeper. Maintenant que j'estime avoir atteint cet objectif, il est temps que je passe à autre chose. Je veux recommencer à créer des choses originales, des choses que je joue dans ma tête. Depuis début avril, je travaille avec un producteur et un programmeur sur un nouveau projet. Si mon équipe a encore besoin de moi, c'est surtout pour que je lui trouve quelque chose à faire après la sortie du jeu…



Que font nos créatures des thunes qu'on leur largue à chaque jour de paie ? Elles les claquent dans le jeu et la boisson, évidemment.



Les murs ne sont plus tout lisses comme dans le 1.







Votre environnement c'est du sérieux !

Votre environnement va bientôt changer pour toujours. Une révolution est en marche, déjà suivie par plus d'un million de personnes – La campagne pour l'Environmental Audio.

De quoi s'agit-il ? Et bien fermez les yeux un moment et écoutez. Vous pouvez non seulement distinguer les différents sons, mais vous savez aussi les localiser précisément, les entendre vous dépasser et disparaître au loin – une sensation uniquement atteinte avec l'Environmental Audio.



Développé par Creative Labs, l'Environmental Audio est la technologie audio la plus avancée à ce jour. Produit par la carte son Sound Blaster Live! et délivré au travers des haut-parleurs FourPointSurround, l'Environmental Audio crée une expérience interactive si réaliste, que chaque jeu vous fait participer à son environnement.

Et avec des jeux toujours plus nombreux à exploiter l'Environmental Audio, il serait temps de nous rejoindre, non ?

Pour plus de renseignements, contactez notre service clientèle au 01 39 20 86 03.



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

PAR WANDA

En nous rendant chez Microsoft avant l'E3, nous avons pu rencontrer Bruce Shelley, designer de Age of Empires II « The Age of Kings », qui nous a fait une démonstration très probante de la suite de ce grand succès strato-historique. Bruce, qui a été élevé à l'école de la stratégie à Avalon Hill, et du cheminot avec Railroad Tycoon, semble bel et bien décidé à faire de ce jeu un hit.



GENRE : STRATÉGIE
EDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : DERNIER TRIMESTRE 99

Age of Empires





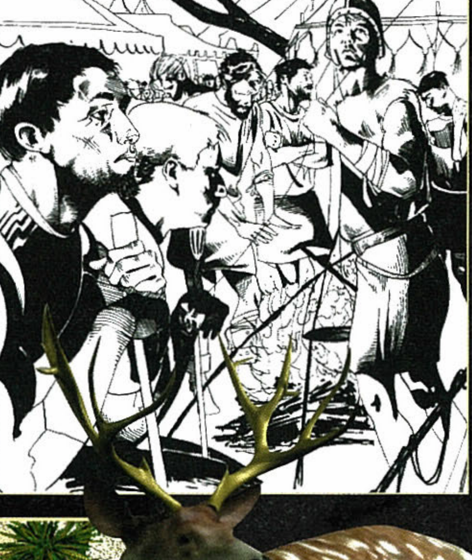
ge of Empires est sorti en pleine tourmente « stratégie temps réel ». Il faisait même partie de la toute première fournée, et nombre de joueurs, y compris nous, l'attendaient avec impatience à l'annonce de ses caractéristiques alléchantes. Tout d'abord, il y avait la grande beauté de ses unités (du « rarement vu » encore maintenant) et de son terrain plein d'ambiances superbes qui étaient tous deux exceptionnels pour l'époque. Et puis il y avait aussi l'aspect historique : séduisant au point d'amener un joueur de Civilization sur le terrain du strat-temps réel. En plus de tout ceci, Age intriguait par le fait qu'il inaugurait un nouveau genre dans la collection Microsoft, face à laquelle la plupart des joueurs ne savaient pas trop quoi penser.
En bref, Age, premier du nom, avait tout d'une merveille du monde ludique. Une fois le test arrivé, il est vrai que nous sommes restés un rien sur notre faim. Les raisons étaient classiques, mais non moins décevantes : tout d'abord, des upgrades un peu trop légères pour différencier chaque âge ; ensuite et surtout les unités en elles-mêmes, qui ne se distinguaient presque pas les unes des autres suivant les civilisations. Un comble de l'anachronisme géographique ! Un comble du travestissement ! À part ces affres transformistes, le pire des bugs était sans aucun doute le pathfinder, très très mal foutu, qui voyait des armées composées de dizaines d'unités parfois incapables de traverser un modeste bosquet de feuillus, et se cognant la tête contre les troncs tels des petits enfants schizophrènes (ou désœuvrés).
Pourtant, Age of Empires était certainement l'un des jeux les plus appréciés par le public à cette époque. Il a d'ailleurs toujours de très nombreux amateurs, si on en juge par ses quelques millions d'exemplaires vendus. Face à un tel plébiscite du public, Bruce Shelley, l'un des géniteurs du titre ne voulant pas en rester là, sortit Rise of Rome, un add-on de fort bonne qualité tout en préparant minutieusement la suite de Age of Empires, surnommé « The Age of Kings ».
Age of Kings est dans la continuité de l'échelle temporelle d'Age of Empires premier du nom, qui se terminait en l'an 100, et de Rise of Rome dont la période nous faisait mettre le pied en plein VI[e] siècle. C'est donc à partir de cette époque que le jeu va s'étendre mille ans durant, jusqu'à la Renaissance. Cela nous donne une bonne occasion d'explorer des périodes de l'Histoire fort intéressantes pour toutes les civilisations présentes.


Des formations dignes du wargame «La flèche et l'épée ».


Des murailles tenaces. Des coups de bélier, que je dis !


Des balistes, une pièce parmi le kit du démolisseur de châteaux.

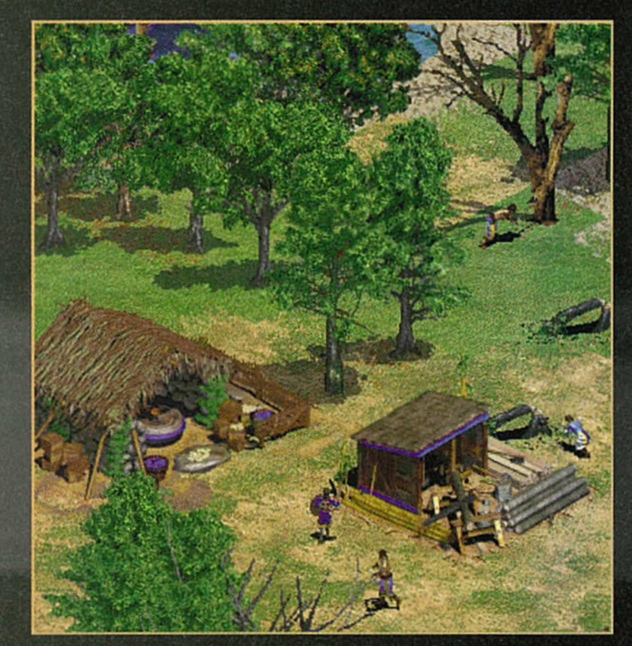




LE RELOOK TOTAL BIZANTINE

Pour ce qui est du décor général, on trouve quatre types grossiers de bâtiments, suivant la localisation de l'empire (Asie, Europe de l'Est et de l'Ouest, Maghreb et Moyen-Orient). Comme à leur habitude, le graphisme et les décors sont somptueux, les animations encore bien plus fines que dans le premier volet. Pour la note technique : le jeu se joue dans des résolutions allant du 800*600 (oui, il est enfin temps d'abandonner le S-VGA en configuration minimale) jusqu'à flirter dans le 1280*1024. Du côté du génie civil, des constructions originales font leur apparition. Parmi celles-ci, on trouve de nombreuse machines de guerre prévues pour le siège. L'une des plus spectaculaires est la tour que l'on peut garnir d'archers (ou pas, si on aime le bluff) avant de la pousser contre une muraille. Les arbres technologiques eux aussi se distinguent pour chaque empire : certaines unités sont inaccessibles par tel ou tel pays, ce qui évite les « barbarités » de Age I avec ses samouraïs armés de sagaies. Bon je plaisante, mais c'était presque ça.
Il est aussi possible, pour un joueur, de choisir un chemin technologique le menant à telle ou telle évolution, parmi lesquelles on trouve le fermage, l'art du siège ou encore la construction navale. Les avantages sont tellement nombreux, qu'il sera impossible à un joueur de tout obtenir pendant une partie.





FONCTIONS D'EMPRUNT

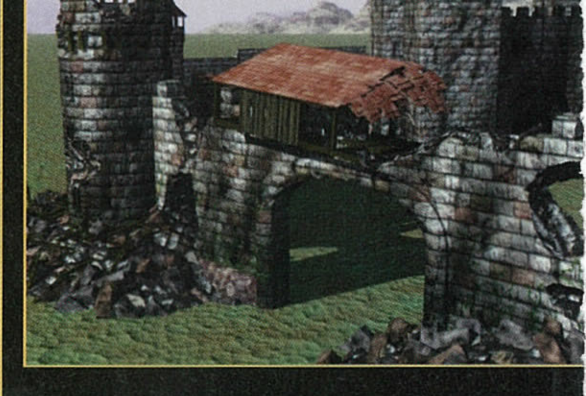
La vraie bonne nouvelle, c'est que l'équipe d'Ensemble Studios est fermement résolue à faire sortir Age II de la mare aux bugs que tout gros jeu a à affronter à sa naissance. Non seulement ils vont bien prendre leur temps pour faire un pathfinder digne de ce nom, mais ils ont aussi tiré les leçons des autres jeux de stratégie temps réel. Ainsi on voit apparaître quelques commandes « empruntées » à des concurrents : le double-clic pour sélectionner toutes les unités du même type, des ordres de type « Patrouille ! », « Suis-moi ! », « Monte la garde », « Défends ! », et comble du luxe, un système avancé de waypoints. Au niveau des civils, on ne les laissera plus chômer car à l'image de Dungeon Keeper, on pourra trouver d'une simple touche le paysan fainéant ou la boulangère inactive pour les envoyer faire leurs 35 heures.
Grosse nouveauté, les formations, au nombre de 6 pour le moment : celles-ci devront permettre d'obtenir des batailles encore plus crédibles visuellement, mais aussi et surtout de donner l'avantage à des compositions savamment dosées d'unités dont les plus rapides iront, par défaut, au devant des autres.



Un village de prolétaires : des bergers, des bûcherons, des paysannes en petite jupe courte trottant pour rejoindre leur amant.

DES PORTIONS D'HISTOIRE

Les ressources sont toujours l'élément essentiel du jeu. Nouveaux venus, les moutons qu'il faudra rassembler en troupeau. Les lions semblent avoir disparu au profit des loups qui attaquent en meutes, comme il se

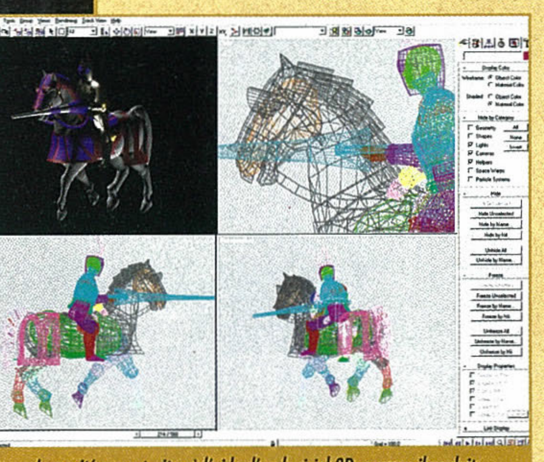


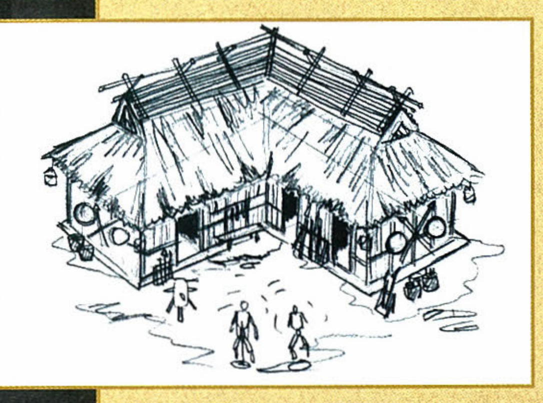
doit. Les alternatives au combat pour s'approprier une ressource sont nombreuses, les options diplomatiques pourront y pourvoir ainsi que les échanges par routes de commerce. On pourra aussi envoyer une roulotte de marchands (alter ego de la caravane de Civilization) qui, placée dans une ville ennemie, l'obligera à vous échanger des biens contre de l'or.
En ce qui concerne les campagnes - à proprement parler le gros morceau de bravoure de Age II - ici, plus question d'imiter du Civilization sauce warcraft. Là, on est plus dans l'esprit d'une « campagne » introduite par Rise of Rome : en effet, les missions se concentrent sur des personnages de l'histoire que vous êtes amenés à diriger. Certains des peuples possèdent une sorte d'avatar : les Arabes ont Saladin, les Mongols Gengis Khan, les Allemands Barberousse. L'exemple immanquable est celui de Jeanne d'Arc, qui tient lieu d'« héroïne du peuple Franc » qu'il nous faudra mener à travers la guerre de Cent Ans. Le premier scénario de sa campagne est plein de rebondissements : on dirige Jeanne à travers une carte où elle doit lever une armée pour faire le siège. En bref, on a plus l'impression de traverser un scénario de film qu'une simple carte sur laquelle sont jetées des unités pêle-mêle. On trouvera quatre campagnes comprenant une trentaine de scénarios par personnage.

COMPORTEMENT REVU, CORRIGÉ ET RE-CORRIGÉ

Côté I.A., on ne trouve que du bon et ce, même du côté des civils. Ainsi, on peut construire un bâtiment qui contient la cloche de la ville, un toxin que l'on pourra sonner en cas de danger. À ce moment-là, tous les travailleurs abandonneront leur occupation pour se précipiter dans les bâtiments ou au sein de la citadelle. Une foi l'alerte passée, ces derniers reprendront l'activité qu'ils menaient avant l'attaque.
Du côté des joueurs dirigés par l'ordinateur, on pourra profiter du tout nouveau système gérant l'I.A. : afin de donner un caractère unique à chaque participant de silicium, on pourra attribuer à chacun d'entre eux un des nombreux scripts de comportement créés par les membres de l'équipe (d'ailleurs, ils portent tous le nom de leur créateur). Au passage, on remarque la présence de Sandy Petersen, connu à la fois des joueurs PC (créateur du look glauque de Doom) et des jeux de rôleux (auteur de l'Appel de Cthulhu). Le système est si simple, que l'on pourra sans doute en faire soi-même à l'aide d'un simple éditeur de textes. Diplomatiquement, cela s'améliore aussi. Ainsi les alliés




Les unités, construites à l'aide d'un logiciel 3D, comme il se doit.



CIVILISATIONS

Les civilisations présentes dans Ages of Kings reflètent réellement les peuplades les plus avancées de ces époques. Elles sont au nombre de 13 et elles comprennent les Teutons, les Japonais, les Byzantins, les Vikings, les Mongols et ce que Shelley appelle les civilisations celtes (Bretons, Écossais, Francs, etc.), comme on pouvait s'en douter. Et contrairement au premier volet, le fossé des différences tant au niveau du look qu'au niveau des possibilités s'est creusé. Cette fois-ci, chacune des civilisations est dotée de compétences propres allant du simple bonus dans la rapidité d'attaque pour une ethnie définie, à une unité unique pour une nation définie et se trouvant au bout de l'arbre technologique. Ces unités spéciales (super units) reprennent un aspect historique du peuple d'où elles proviennent : ainsi, les Allemands seront-ils dotés de chevaliers Teutons, les Francs de guerriers munis d'une hache de lancer, les Vikings de berserkers, les Arabes de chameliers armés de cimeterres et j'en passe... Ces troupes ont une compétence unique en combat : par exemple, les guerriers peints Scots représenteront la piétaille la plus rapide. Pour une ambiance plus polyglotte, chaque peuple parle sa langue natale. Age of Empires II deviendra-t-il le guide Berlitz des expressions guerrières ?

auront-ils moins tendance à vous abandonner à votre propre sort, et en cas de banqueroute personnelle vous refileront leurs réserves.

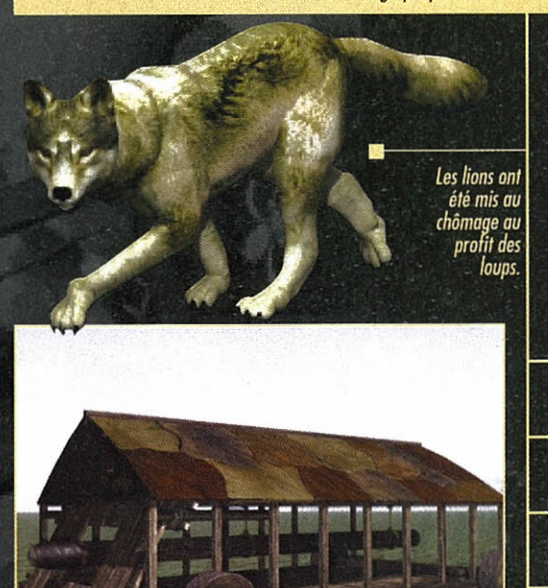
APPRENDRE L'HISTOIRE À PLUSIEURS

Le mode multiplayer innove aussi en nous proposant une alternative intéressante au traditionnel Capture The Flag à la sauce Quake : on y trouvera un type de jeu très justement nommé « Régicide », dans lequel chacun des antagonistes devra protéger une unité représentant le roi. Bien entendu, on pourra planquer celui-ci dans la campagne aussi bien que dans des bâtiments. Dans un mode « squirmish », plus standard, on pourra définir des conditions de victoires assez éclectiques : une victoire économique en accumulant des biens, une victoire du bâtisseur qui a su garnir ses cités de merveilles du monde ou encore quelque chose de plus sanglant pour le joueur basique comme moi. Par défaut, le nombre d'unités maximal par joueur est fixé à 76. Cela correspond à la configuration minimum du Pentium 133 64 Mo que Ensemble préconise. Les bécanes plus puissantes grimperont jusqu'à 200 unités par joueur. De quoi créer de beaux charniers ! Un éditeur de scénarios très élaboré sera livré avec le jeu et permettra, comme il se doit, de désigner de façon aisée des cartes.

BON, ET C'EST POUR QUAND ?

Il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. Comme vous pouvez pas répondre, je vous donne la mauvaise en premier : Bruce Shelley nous a marmonné un « september-october-november ». La bonne nouvelle, c'est que le jeu semble quasiment terminé : tout semble marcher à merveille, cela ne plante pas et tout va bien dans le meilleur des mondes. Pendant les vacances et pour la rentrée, l'équipe va bosser et affiner le gameplay de ce titre, qui apparaît d'ores et déjà comme un produit bien carré.

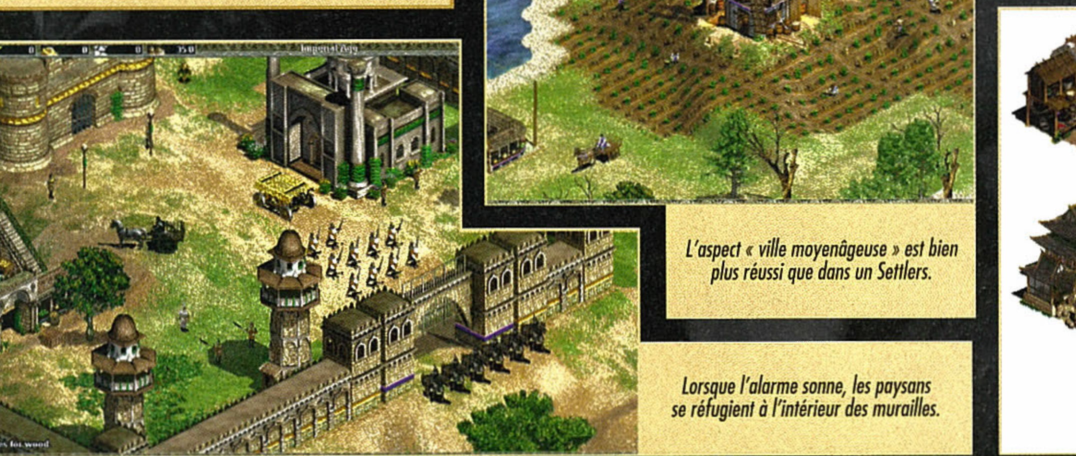

Une débauche de travail graphique.


Les lions ont été mis au chômage au profit des loups.






L'aspect « ville moyenâgeuse » est bien plus réussi que dans un Settlers.

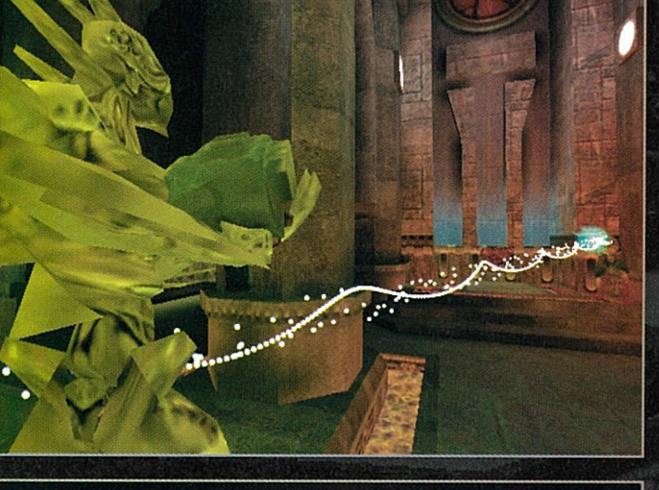

Lorsque l'alarme sonne, les paysans se réfugient à l'intérieur des murailles.

Reportage

PAR WANDA

« Id Software », c'est Wolfenstein 3D, Doom, Doom II, Quake et Quake II. John Carmack en est le co-fondateur et l'actuel président et directeur technique. Motivée par une conscience professionnelle hors normes, j'ai accepté de franchir la porte de la mythique Suite 666, pour pénétrer dans l'antre d'Id Software. J'y suis allée, j'ai vu les 15 personnes de la boîte, et j'en ai vaincu quelques-unes en réseau. J'aurais pu vous raconter toutes les jolies choses qu'ils nous ont montrées sur ce jeu, mais comme John Carmack himself nous a fait l'honneur de venir répondre à nos questions, je préfère céder la parole au maître.





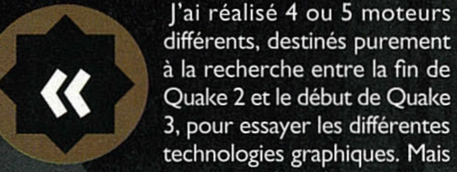




Pour la rapidité, Quake 3 est à mi-chemin entre Quake 1 et Doom. Tous les choix ont été faits en ce sens, comme ces bumpers, qui remplacent avec bonheur les vieux ascenseurs.







J'ai réalisé 4 ou 5 moteurs différents, destinés purement à la recherche entre la fin de Quake 2 et le début de Quake 3, pour essayer les différentes technologies graphiques. Mais tout ce qui aurait amené des changements significatifs sur le plan du réalisme visuel n'aurait pas tourné assez vite sur les machines actuelles, surtout pour les besoins d'un jeu multijoueur. Dans le passé, quand nous sommes passés de Wolfenstein à Doom, puis à Quake, le dernier-né a toujours tourné sur les bécanes standard de l'époque entre 12 et 15 fps, ce qui est acceptable pour le mode single. Prenez Myst, par exemple, qui n'est qu'un slide-show de scènes pré-rendues : ce n'est pas ça qui l'a empêché de faire un carton. Mais pour un jeu qui se veut multijoueur, ça aurait été une grossière erreur de vouloir franchir une étape radicale dans la technologie graphique.

« NOUS VOULONS ETRE SURS QUE ÇA TOURNE SUR DES CARTES COMME LA RAGE PRO »

GENRE : **QUAKE-LIKE**
EDITEUR : **ID SOFTWARE, U.S.A.**
DÉVELOPPEUR : **ACTIVISION**
SORTIE PRÉVUE : **AUTOMNE 99**
MULTIJOUEUR : **À MORT**
WEB : **WWW.IDSOTWARE.COM**

Si nous avions visé la TnT et la Rage 128 comme machine de réference, j'aurais sans doute fait un moteur gérant les lumières de manière dynamique, du moins pour le soleil. Mais cela n'aurait pas été supporté par les anciennes générations de cartes, en particulier par l'ancien standard qu'est la Voodoo 2. Nous avons donc été limités parce que nous voulions garantir une expérience décente à ceux qui possèdent une config moyenne.

En fait, nous voulons même aller encore plus loin dans l'accessibilité de notre jeu : nous aimerions faire jouer de nouvelles personnes, comme toutes celles qui ont à leur bureau un iMac, ou un PC à base de Rage Pro AGP (NDR : Là, nous, on aurait comme un doute...). Et c'est pour ça que nous avons fait quelques niveaux dans le jeu qui sont vraiment faciles, sur un seul plan, un peu comme les anciens niveaux de Doom, de façon à ce qu'une personne pas très rompue à ce type de jeux puisse entrer très rapidement dans une partie et y trouver du plaisir. Ce sont toutes ces décisions qui ont influé sur nos choix de technologie graphique. Au final, ce qu'on obtient avec Quake 3, c'est un moyen à peu près optimal de tirer parti de toutes les cartes accélératrices 3D. Y compris les générations futures, puisque notre technologie s'adapte en fonction des configurations et que nous avons déjà intégré toutes les évolutions futures des 2 ou 3 prochaines générations de cartes. Nous avons passé facilement 50 % de notre temps à travailler cette partie-là.

« UTILISER L'ACCÉLÉRATEUR 3D N'EST PAS FORCÉMENT LE MEILLEUR MOYEN DE FAIRE DES IMAGES IMPRESSIONNANTES »



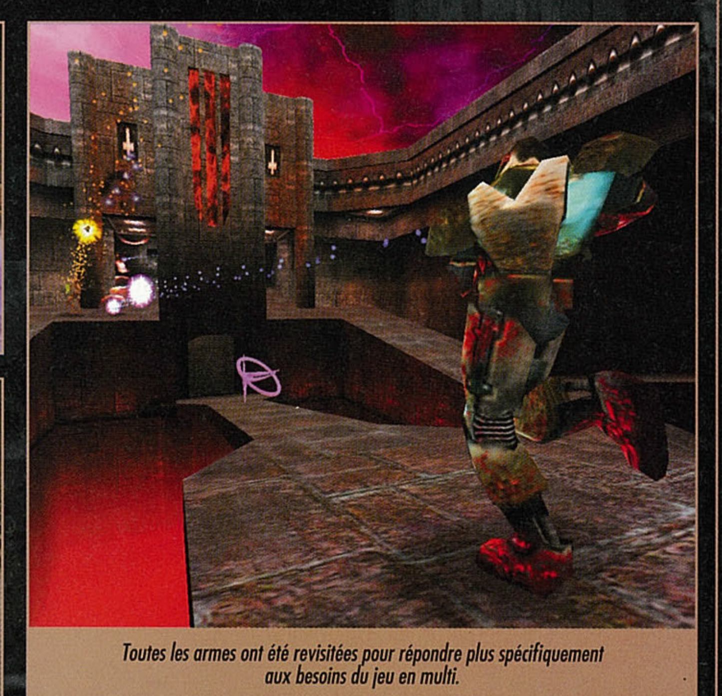
Une des autres choses qui guident nos choix d'architecture, c'est qu'on n'a pas que la puissance du processeur central à gérer. Si c'était le cas, on serait complètement libres de choisir quels algorithmes on veut faire tourner dessus. Certains algorithmes de rendu en voxel, en particulier, donnent de très bons résultats, profitent du MMX et tout ça, mais ne tirent pas du tout parti des cartes 3D. (NDR : C'est le

John « Quake » Carrmack (1ère partie)

John « Quake » Carmack (1ère partie)







Toutes les armes ont été revisitées pour répondre plus spécifiquement aux besoins du jeu en multi.



choix qu'ont fait les développeurs belges d'Appeal pour Outcast.) Et maintenant, on ne peut plus se permettre d'ignorer cet aspect des choses. Quand on sait que même le plus brillant des codes de rendu bouffe quelques 2 Gigas d'opérations par seconde, on se dit qu'il faut absolument utiliser les chipsets 3D. Même si du coup, on se retrouve à devoir leur abandonner quasiment toutes nos capacités de filtering. Sinon, on peut très facilement faire du tri linear filtering en voxel dans un frame buffer de 256x256. Nous avons donc laissé à l'accélérateur 3D la gestion des polygones, ce qui n'est pas forcément le meilleur moyen de faire des images impressionnantes, car on n'a pas accès à des modèles de lumières très sophistiqués, ni à des représentations volumétriques des surfaces. Donc toutes ces choses nous restreignent. Mais c'est aussi le marché qui va dans ce sens. C'est cool d'avoir un jeu que les hard core gamers apprécient car il profite de leur dernière config de la mort, mais c'est aussi cool de vendre des millions d'exemplaires, de savoir que des millions de personnes vont jouer avec votre jeu. On a juste cherché le bon compromis.

« JE PENSE QUE L'UTILISATION DES TEXTURES SUR LA TOTALITÉ D'UN NIVEAU DE JEU SERA PROBABLEMENT LA PLUS IMPORTANTE DES ÉVOLUTIONS À VENIR. »

Quand les éditeurs commenceront à exploiter la place qu'offrent les DVD, au lieu d'avoir à répéter des textures identiques, on pourra créer d'énormes textures uniques. Parce que quand on y pense, les textures répétées ne sont qu'un moyen assez merdique pour faire de la compression de textures, aux utilisations assez limitées. Nous, ce qu'on aimerait, c'est que les gens puissent aller examiner n'importe quelle partie des murs et y trouvent des détails à chaque fois différents. Une autre étape majeure sur la voie du réalisme, c'est l'éclairage entièrement dynamique des scènes, avec les ombres et tout ce que gère le stencil buffer. Et on peut faire des choses vraiment très impressionnantes ici aussi.
D'ailleurs, le prochain gros changement dans la conception des architectures 3D se fera quand la majorité des cartes prendra en charge l'accélération géométrique. Au lieu de pomper sur le CPU, on fera calculer la géométrie des scènes par la carte 3D, comme ce qu'on fait à l'heure actuelle avec les textures.

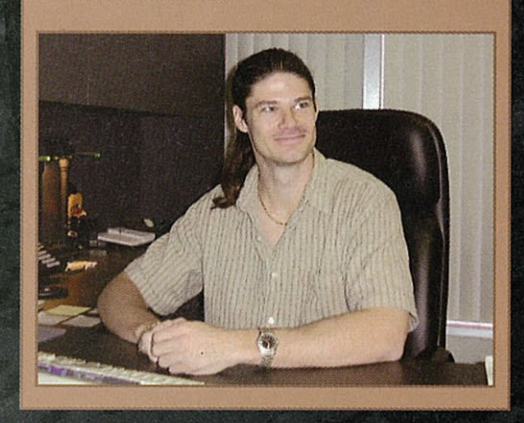
« IL Y AURA AU MOINS UNE DOUZAINE D'AUTRES JEUX QUI UTILISERONT LA MEME ARCHITECTURE. »

Ainsi, pour ce que nous avons fait là, nous avons réfléchi à ce qui serait important sur les 2 ou 3 ans qui viennent. Et il y a pas mal de choses dont je suis assez content. La technologie graphique est vraiment poussée, notamment au niveau de la description des surfaces et de la façon dont nous sommes restés flexibles malgré tout. Certaines choses ne seront visibles que dans des titres futurs (notre jeu, peut-être un autre, les missions packs et ceux qui achèteront notre licence). Raven Software est en train de développer un jeu orienté single avec notre moteur, qui devrait être passablement spectaculaire sur le plan de l'art et du graphisme. Et j'ai vraiment hâte de voir ce que vont en faire à la fois les développeurs qui vont acheter notre licence, et la communauté des utilisateurs : tous ces gens complètement passionnés qui ont déjà réalisé tellement de prouesses. Je pense qu'il va y avoir des trucs bien cool qui vont se passer. Ce fut d'ailleurs une de mes grandes sources de joie, au cours de ces 5 dernières années, que de voir tout ce qui était inventé autour du produit après sa sortie. Une grande motivation aussi. Et le fait de garder la flexibilité nécessaire pour que toutes ces modifications soient possibles est clairement une des choses que j'ai maintenant tout le temps à l'esprit.



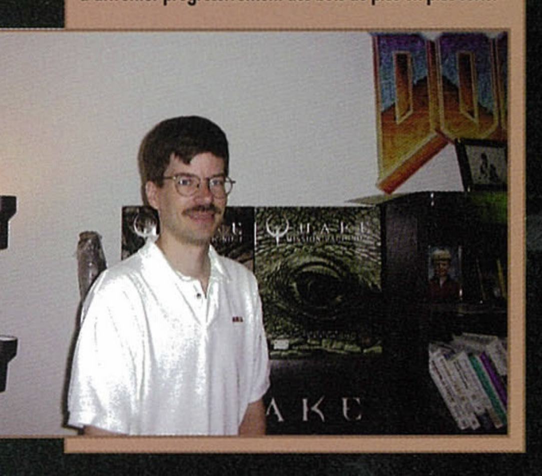
TODD HOLLENSHEAD, PDG

« La vente de licences n'est pas la première chose qu'on vise, ni même à laquelle on pense quand on développe un jeu. L'activité de la société, c'est avant tout de faire des jeux. Mais comme nous passons du temps à développer des moteurs très performants, il nous paraîtrait dommage de les garder pour nos seuls jeux. Et comme pas mal de développeurs semblent être du même avis, nous licencions nos moteurs à ceux dont les projets ne sont pas directement concurrents des nôtres. Mais ceci ne sera jamais notre activité première. Elle ne représente d'ailleurs pas plus de 20 % de nos revenus. »



JOHN CASH, PROGRAMMEUR

« L'Intelligence Artificielle de Quake 3 ne trichera pas ! Le champ de vision des bots, leur ouïe, leur temps de réaction, tout a été calqué sur les normes humaines. Chacun des 20 bots que devrait contenir la version finale du jeu est défini par un certain nombre de caractéristiques, telles que la rapidité de réaction, l'agressivité, la précision dans les tirs, les besoins en vie, bouclier et munitions (comme les humains, les bots décideront d'aller se recharger dans ces 3 éléments en fonction de leur « caractère »), les capacités de manœuvre, l'intelligence (capacité à « deviner » l'état de santé de leurs ennemis, par exemple), le champ de vue, l'arme préférée... En fonction de ces caractéristiques, de l'environnement et de leur état général, les bots prendront leurs décisions en temps réel, et d'une manière complètement originale pour chacun. Six d'entre eux, les plus balèzes, seront en quelque sorte les boss du jeu. Mais il y aura aussi des bots plus simplets, genre bots pour débutants. C'est en ce sens que Quake 3 ne sera pas qu'un jeu multi. Une option « jeu solo », proposant plusieurs niveaux de difficulté, vous permettra de parcourir les quelque 30 niveaux que comptera le jeu au final, et d'affronter progressivement des bots de plus en plus forts. »



KENNETH SCOTT, ARTISTE 3D

Kenneth a quitté Ion Storm (un de plus !), où il travaillait principalement en 2D, pour rejoindre l'équipe d'Id il y a seulement quelques mois. C'est le petit nouveau de l'équipe. Et comme les places d'artiste 2D sont déjà occupées par Kevin Cloud et Adrian Carmack, qui sont légèrement indétrônables dans ce rôle (ils possèdent Id, avec John Carmack), Kenneth en a profité pour se mettre à la 3D. À grand renfort de Photoshop, de Lightwave 3D, de 3DS Max et de Uview (outils de texturing), il nous a concocté la galerie de portraits que vous pouvez voir sur sa porte (la fine équipe n'est pas encore au complet), ainsi que tous les items du jeu. Même qu'il a créé chaque perso en trois niveaux de détails, pour satisfaire les impératifs de fluidité du jeu.



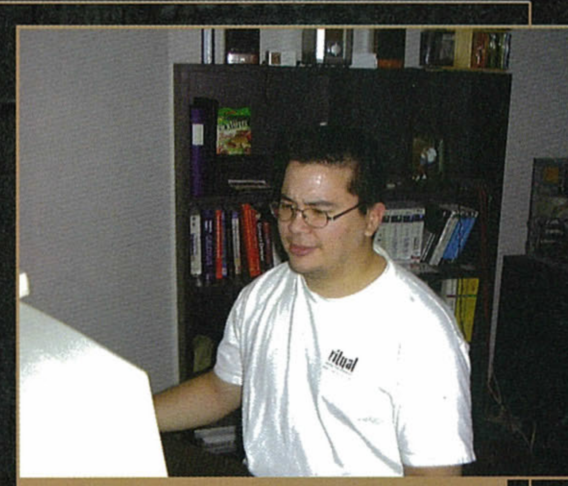


« NOUS ALLONS COMMENCER À TRAVAILLER SUR LE PROCHAIN PROJET D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE. »

Mais à ce jour, rien n'a été décidé. Cela dépendra d'abord de la façon dont ce produit marchera. Parce que nous ne savons absolument pas comment il va être perçu. Parce que du fait de la configuration requise, et du fait que c'est un jeu qui est centré sur le multi, il peut très bien ne pas dépasser le quart des ventes de Quake 2. Nous sommes dans le flou complet. Déjà, on va regarder ce qui passera les 4 premiers mois : si les ventes sont similaires à celles de Quake 2 à sa sortie, je vais très certainement pousser pour qu'on continue dans la direction du multijoueur. Car il faut savoir que les avis sont partagés chez nous. Pour moi, mon métier consiste à fournir un environnement dans lequel les gens vont s'amuser. C'est comme dans un parc, vous voyez ? C'est un endroit où vous allez pour vous amuser, pour jouer, pour prendre du bon temps. Tandis que beaucoup ont une vision beaucoup plus « classique » de la création d'un jeu, qui se rapproche davantage de la conception d'un film, et qui consiste en une succession d'expériences à travers lesquelles il s'agit de faire passer le joueur. Les deux approches sont valables, dans le sens où elles permettent de créer d'excellents jeux, mais elles sont quelque peu contradictoires. Comme les gens veulent toujours le meilleur de chaque chose, il faut alors choisir dans quelle direction on veut aller. Et même si on peut faire d'excellents jeux single - je suis fier de voir ce qui a été fait avec Half-Life, et très heureux de tout ce qu'ils ont pu rajouter sur la base de notre moteur - je préfère la forme plus flexible du multijoueur. Mais bon, je ne suis pas seul ici et tout le monde n'est pas forcément d'accord avec moi. Donc il se peut fort bien que notre prochain jeu soit orienté single. Surtout si les consommateurs nous font comprendre qu'ils n'aiment pas Quake 3. Mais je croise les doigts et j'espère que ça va marcher.



Et hop ! une petite contorsion pour dérouiller les articulations !



Brian Hook, le dissident de chez 3Dfx et un des concepteurs de la technologie Glide.

« SUR LE PLAN TECHNIQUE, NOUS AVONS REGARDÉ BEAUCOUP PLUS LOIN QUE LE JEU SOLO. »

Le game design a été concentré sur la rapidité des actions en multiplayer. Nous ne sommes pas allées aussi loin dans la technologie graphique que nous l'aurions fait si nous nous étions concentrés sur un jeu solo. En solo, il faut que le joueur en prenne régulièrement plein les mirettes. Et tant pis si le frame-rate descend à 10 fps, si ça se justifie par des décors splendides. Mais en multi, c'est seulement quand on arrive sur un niveau que le décor a de l'importance. Ensuite, on y fait de moins en moins attention. Et puis au bout d'une heure de jeu, on ne regarde absolument plus rien. On connaît par cœur les trajectoires et les emplacements des options, et c'est tout ce qui importe.

« CE QUI COMPTE DONC PAR-DESSUS TOUT, C'EST LA QUALITÉ DE L'ACTION. »

Comment on bouge, comment on réagit, les dommages, les actions qu'on peut faire... C'est sûr que c'est un peu dur de développer une chouette technologie graphique, quand on fait par ailleurs des choix de design qui vont empêcher

John « Quake » Carmack (1ère partie)



KillMe (Brandon James) et Disruptor (Christian Antkow) sont les 2 seuls fumeurs de la boîte. C'est donc avec eux que je descendais en bas de ce splendide immeuble en bordure d'autoroute, le temps d'en griller une petite avant de replonger dans les hostilités d'usage.



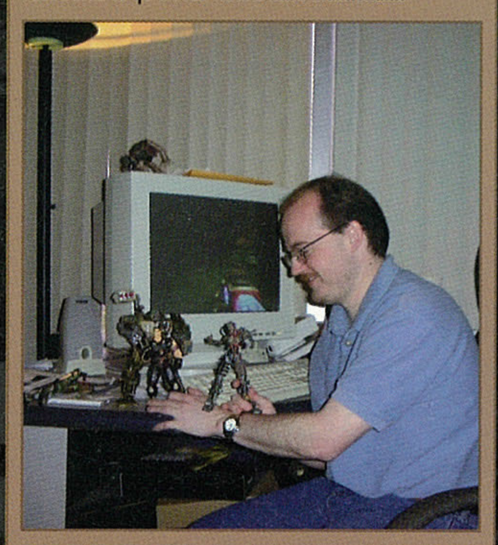
Face aux 7 représentants de la presse européenne que nous étions, le timide John Carmack n'en menait pas large. Mains crispées, regard fuyant et débit ultra rapide… Il était clair qu'il ne pensait qu'à une chose : se débarrasser de cette corvée au plus vite. Ou peut-être avait-il très envie de faire pipi.





TIMOTHY WILLITS, DESIGNER DE NIVEAUX

Il y aura grosso modo 3 types de niveaux dans Quake 3 : les arènes, les niveaux orientés tactique, dont la clé sera le positionnement, et ceux qui ont été bâtis autour d'une idée originale, comme celui des plates-formes dans l'espace, sur lequel on peut jouer dans la version test. D'après Tim, célèbre pour avoir réalisé le « Mine level » de Quake 2, la création d'une map s'apparente davantage à un art qu'à une science. 80 % d'idées et 20 % de réalisation, qu'il dit. Un bon designer commence par observer et par copier les bons niveaux des autres. Puis il peut commencer à rajouter des idées de son cru, ce qui lui permet petit à petit d'affirmer son propre style. Ben voilà, vous savez ce qu'il vous reste à faire maintenant.



le joueur de l'apprécier plus d'une heure. Pire, qui vont l'inciter à réduire toutes les options graphiques au minimum pour optimiser ses temps de réaction. Mais il faut quand même le faire : pour la première impression, pour ceux qui regardent par-dessus l'épaule des joueurs… Oui, c'est vraiment dur, mais on n'y peut rien. Et puis après tout, c'est le consommateur qui paye, donc c'est normal qu'il puisse décider d'en faire ce qu'il veut. Ce qui a été hautement appréciable, c'est qu'en nous concentrant seulement sur le jeu multi, nous nous sommes évités de nombreux dilemmes, comme on a pu en avoir par le passé, quand on devait laisser de côté de chouettes idées pour le jeu solo parce qu'elles ne marcheraient pas en multi, et vice versa. Bref, on s'est pas mal simplifié la vie, sur Q3. Le seul conflit qui nous est resté, finalement, c'est de savoir s'il fallait privilégier la première heure de jeu ou les quelques dizaines ou centaines d'heures qui suivent. Faut-il compromettre la qualité de la suite juste pour que la première heure soit bonne ? La réponse est oui. Parce que si la première heure ne prend pas, il n'y en aura pas d'autre. Et puis en allant dans les options, on peut réduire pas mal de choses au niveau des graphismes, comme les détails géométriques et les textures. Et ça améliore la rapidité et le gameplay. De toute façon, même si on a soigné l'aspect graphique, on a quand même fait très attention de ne pas surcharger inutilement les niveaux. On a systématiquement testé toutes les moutures de toutes les maps, en simplifiant tout ce qui pouvait faire un tant soit peu ramer les bécanes. Dans un jeu solo, ce n'est pas très grave d'avoir des zones un peu plus lourdes que d'autres. On n'y passe qu'une fois. Mais en multi, si ça ralentit toujours quand on passe à un même endroit, non seulement ça finit par se remarquer, mais ça devient vite insupportable.

« UN TEST DOIT NOUS AIDER À AMÉLIORER NOTRE PRODUIT, C'EST TOUT. »

Nous ne cherchons pas à faire plaisir aux gens lors d'un test : nous y voyons notre propre intérêt. Et si nous avons décidé de tester Quake 3 d'abord sur Mac, c'est une démarche égoïste, je le répète. Sur Mac, il y a juste 2 cartes vidéo, avec un seul driver. Et du coup, il nous sera beaucoup plus facile d'identifier les problèmes. Et puis nous allons passer au test sur Linux, où il n'y a qu'une seule carte 3D, avec un driver finalisé, mais plusieurs autres en version bêta. Et puis nous finirons par la version Windows, avec des douzaines de cartes et de drivers différents, et un million de plates-formes différentes. Et il se trouve que c'est la façon la plus rationnelle que nous ayons trouvée pour bien localiser la nature des problèmes, et arriver à savoir si c'est un problème de fond, ou un problème lié à un conflit né d'une configuration un peu étrange. »

(Suite de l'interview dans le prochain numéro)

PAUL STEED, ANIMATEUR 3D

Le play-boy de service d'Id a travaillé à rendre les déplacements des personnages les plus réalistes possible. Et c'est vrai que la différence avec Quake 2 est flagrante. Le nouveau système physique permet maintenant de distinguer 3 parties distinctes pour chaque corps : la tête, qui suit la direction dans laquelle regarde le joueur, les jambes, qui s'orientent en fonction des déplacements, et le buste, qui se tourne vers le mec sur lequel vous tirez. Logique, quoi. Alors que les persos ne comptaient qu'un peu plus d'une centaine de frames d'animation sur Quake 2, ceux de Quake 3 en ont 246 à leur disposition. Le saut périlleux arrière avec changement d'armes simultané est assez sympa. Mais pas autant que la petite animation de danse classique.





Reportage

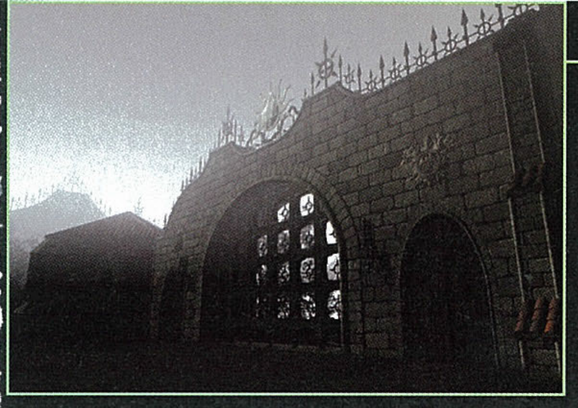
PAR BOB ARCTOR

Bill Roper est bien sympa : lorsqu'il se déplace sur Paris, il n'oublie jamais d'emporter avec lui Diablo II, qu'il s'est fait un plaisir de nous montrer.

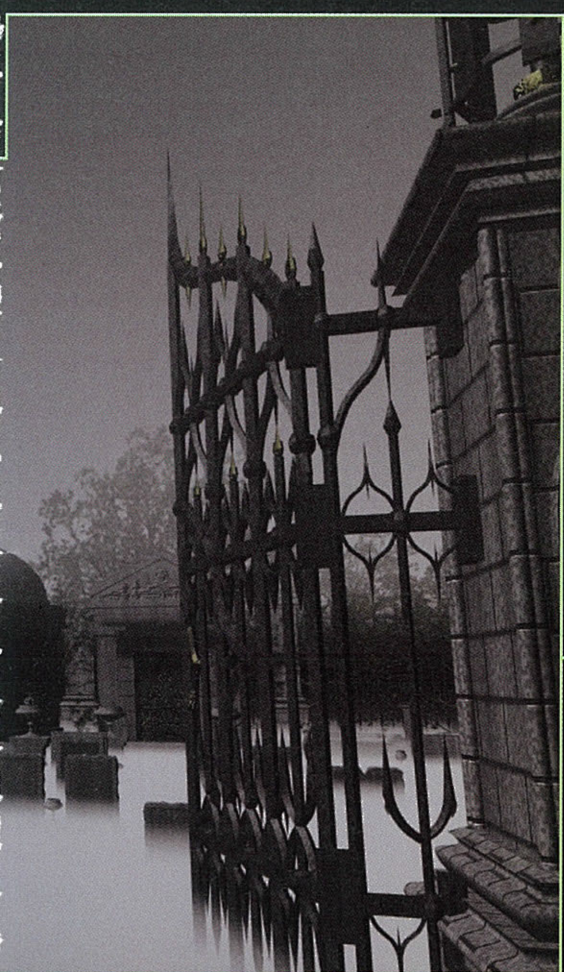


GENRE : ACTION/AVENTURE
EDITEUR : BLIZZARD
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD NORTH
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 99
WEB : WWW.BLIZZARD.COM

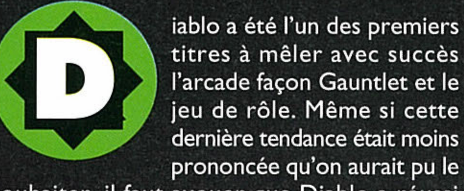
Diablo II







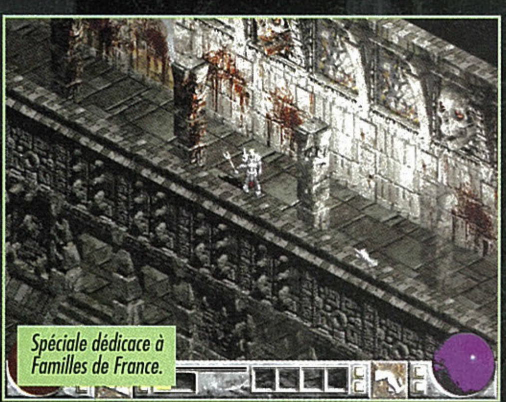




Diablo a été l'un des premiers titres à mêler avec succès l'arcade façon Gauntlet et le jeu de rôle. Même si cette dernière tendance était moins prononcée qu'on aurait pu le souhaiter, il faut avouer que Diablo a réussi avec éclat son premier objectif : nous plonger dans un univers 3D médiéval fantastique. À vrai dire, après peu de temps, le jeu-de-rôleux s'est habitué au côté arcade et est descendu lui aussi, pour une escapade quotidienne, dans les boyaux du royaume afin d'occire quelques monstres. La simplicité a toujours été le maître mot de Blizzard : trop souvent peut-être au regard de certains jeux. Pourtant, cette simplicité a certainement été l'amorce de la réussite exceptionnelle de ce jeu. En effet, tout avait été conçu pour faciliter la vie au joueur : interface très étudiée et drag & drop (glisser-déposer), combats réduits à leur plus simple expression. Tout jusqu'à un jeu en réseau de type « buy and play online » a été fignolé. Seulement voilà, tout n'est pas resté très rose au pays de l'orc magique. En effet, les niveaux du jeu solo avaient une fin, et on pouvait difficilement recommencer le jeu en faisant semblant d'ignorer la localisation des endroits principaux qui demeuraient plus ou moins à la même place. En plus de cela, le tout ne constituait qu'une simple suite de labyrinthes, grottes et niveaux apocalyptiques. Seul l'add-on, distribué par Sierra, réussit à relancer, pendant un temps bref, l'intérêt du jeu solo en introduisant une nouvelle classe de personnage. Le jeu en multijoueur connut son apogée, jusqu'au moment où nombre de petits malins se mirent à tricher et à se transmuter, les soirs de pleine lune, et les autres soirs aussi, en tueurs de joueurs, attendant planqués pendant des heures, au quatrième sous-sol, l'arrivée de débutants histoire de les humilier un bon coup pour rigoler. Forte de toutes ces données, l'équipe de Blizzard North s'est enfin remise au travail pour donner à son jeu fétiche un successeur digne de porter son nom. Bill Roper, Troll en chef de Blizz', s'est même payé un voyage en Europe, juste avant l'E3, pour montrer son nouvel enfant à nos petits yeux ébahis.

DIABLO II, LE RETOUR DE L'ORC

Autant vous le dire tout de suite, on en sait bien peu sur l'aventure solo en elle-même, ce qui devrait plutôt être rassurant. Seules quelques rumeurs circulent comme le fait que le jeu est constitué de plusieurs chapitres, eux-mêmes subdivisés en quêtes principales et mineures. Car on le devine aisément, le joueur aura maintes autres excuses pour aller batifoler dans le monde, afin de s'entraîner en vue de choses plus sérieuses. Certaines de ces missions pourront même se faire en coopération avec une équipe d'autres joueurs. La seule chose qui ait filtré à ce jour, c'est que LE Diablo (un démon de « fin de niveau ») est de retour. Eh oui, il fallait au moins ceci pour justifier le titre du jeu, et il a débarqué du 3556e plan des enfers, prenant possession du corps d'un héros pour revenir dans notre monde semer le désordre et la chienlit. Le monde de Diablo en lui-même a beaucoup changé. Tout d'abord, par la taille : dans sa globalité, il serait six fois plus vaste que le premier chapitre et autre changement, un peu plus original, celui-ci sera plus étendu sur le plan horizontal que vertical. C'était en effet un souhait de Roper et des aficionados du jeu online, de faire en sorte que les équipes d'explorateurs ne soient pas obligées de passer sur les traces les unes des autres. Le monde de Diablo II sera rempli de petits vil-


Spéciale dédicace à Familles de France.




Diablo II promet beaucoup d'interactivité avec les NPC.


La lueur des torches sera encore plus inquiétante avec une carte 3D.


Un bestiaire tout ce qu'il y a de plus complet.


Grande nouveauté : les monstres ont décidé de sortir de leurs trous.

lages, de grottes, de monastères et d'autres endroits remarquables parcourus par des NPC dynamiques ; et côté basse-cour, on pourra voir courir des poulets ou autres éléments animaliers. Les animations ne sont pas en reste, tant pour les personnages qui se déplacent d'une manière encore plus fine et crédible, que pour les éléments du décor comme ces rivières, aux eaux parcourues de remous. Les bâtiments, notamment ceux des marchands, seront cette fois accessibles par l'aventurier qui devra se déplacer pour aller acheter ses objets lui-même. Le monde en soi sera un rien plus crédible grâce au cycle du jour et de la nuit qui, gageons-le dès maintenant, aura une grande incidence sur les mauvaise rencontres que l'on pourra faire dans la nature. Les objets fixes présents dans ce mondes sont eux aussi utilisables comme les torches placées à l'extérieur des temples ou autres tertres d'invocation.
Le monde de Diablo formait comme une sorte de tout, Diablo II est quant à lui une succession de petits endroits assez disparates avec ses forêts, ses ruines et ses déserts. Pour les parcourir, sacrée malchance : aucune nouvelle d'une éventuelle monture ; pour ce qu'on en a vu, le personnage se déplace toujours à pied. Seulement, cette fois-ci, en se servant de la touche « Ctrl », il peut se mettre à courir mais pas trop car cette action le fatigue. Le fait de marcher ou mieux encore de s'arrêter permettra de récupérer son souffle d'une façon rapide.
La gestion des mouvements du personnage est elle aussi améliorée : ce dernier a beaucoup moins tendance à buter dans des rochers en restant bloqué ; il serait même pourvu d'un système de waypoints.
Pour ce qui est des souterrains, ce que j'ai pu en voir est tout bonnement superbe : le jeu est accéléré en 3D et on peut voir la lueur des torches se projeter sur les murs avoisinants, épousant parfaitement les angles et créant des ombres. Tous les décors des bâtiments et des intérieurs ont été conçus par un véritable architecte engagé pour l'occasion. Outre des côtés vraisemblables - une installation électrique aux normes et une décoration glauque du meilleur goût - les paysages traversés rompent avec la monotonie des murs gris en arborant des arches, des escaliers s'étendant à l'infini (ou quasiment), des sols bien inquiétants et bien d'autres fioritures encore...
En voyant Roper se balader dans les souterrains, on se rend compte que l'angle de vue et la ligne de visée se sont encore affinés. Cette fois, plus question de tirer au travers d'un mur de briques ou de se prendre des sorts avec une aire d'effet un rien trop importante. Au niveau des performances, le jeu fonctionnera jusqu'à une résolution de 1024*768, tout en ne tournant pas le dos aux configurations modestes de type P1.
Les monstres que l'on trouve déclinés dans une cinquantaine de types différents ne sont pas en reste par rapport à tous ces changements : leurs animations et mouvements sont aussi détaillés que ceux de nos personnages. Mais à vrai dire, leur côté le plus esthétique réside dans leurs façon de trépasser : elles sont pour le moins variées et fort récréatives. Pour donner une idée de leurs diversité et de leur originalité, sachez qu'on ne retrouvera que 10 % des bestioles présentes dans le premier volet.

DES TRÉSORS ET DES HOMMES

L'aspect jeu de rôle des personnages de Diablo a été quasiment décuplé. Bien sûr, on retrouve des caractéristiques principales telles que la force, la vitalité, les points de vie, la mana et j'en passe... Mais ils se distinguent encore plus les uns des autres grâce à leurs compétences, qui offrent les nombreuses voies à emprunter. On trouvera grosso modo une trentaine de skills uniques pour les personnages. Ces dernières seront classées en sorts, ou encore en compétences passives comme « coup critique », « pénétration d'armure », ou encore en facultés de combats pour différentes types d'armes. En plus, chacun des personnages pourra se spécialiser dans un système de compétences en devenant maître des éléments pour la sorcière, ou encore maître d'armes pour le barbare. D'autres facultés seront communes à tous comme la compétence à bloquer une attaque, lancer un objet ou donner un coup de pied dans une banane. Tout ceci se décide sur un arbre de compé-



PROFESSIONS

Les personnages possèderont une trentaine de compétences uniques, le plus souvent divisées en trois branches. Le joueur se spécialisera au fur et à mesure dans certaines disciplines évoluant sur un arbre de compétences. Cela constituera un réel avantage pour une équipe de joueurs comprenant deux fois le même type de perso, malgré tout différents, et dans le meilleur des cas complémentaires. Dans le jeu solo, chacun des types de personnages aura une histoire unique et une très bonne raison de se trouver dans le monde de Diablo.

AMAZONE



L'Amazone est un compromis entre le brigand et le guerrier. Ses compétences s'étendent de la réparation d'objets au maniement d'armes telles que les épieux, mais aussi et surtout les arbalètes et les arcs. Sa spécialisation dans les lances devrait entraîner des avantages comme l'empalement, le coup rapide ou l'immobilisation. En tant qu'archer, elle aura aussi la possibilité de pouvoir tirer « à travers » un groupe d'alliés, sans risquer de les toucher

PALADIN

Le Paladin est, comme à son habitude, un guerrier extraordinaire muni de quelques sorts de soins. Ses spécialisations s'étendent des compétences médicales aux coups critiques avec une compétence capable de doubler les dégâts. On trouvera aussi, dans son manuel du parfait Paladin, une aura bénéfique absorbant les coups de l'ennemi, un bouclier divin ou le pouvoir de réflexion qui renverra les dégâts vers l'ennemi lui-même.



BARBARE

Le Barbare est l'archétype même du guerrier pur et dur. Refusant toute magie par conviction religieuse ou juste parce qu'il est trop con pour ça, il apprendra la vie sur un arbre de compétences pour le moins guerrières. Au programme, un cri de guerre qui pourrait terrifier les ennemis les plus impressionnables (genre moi), une charge - histoire de disperser un groupe de relous - ou encore un coup étourdissant.

NÉCROMANCIEN

Le nécromancien est l'essence même du magicien mauvais. Son boulot quotidien est de bosser en collaboration avec des cadavres qu'il trouve de-ci, de-là, ou qu'il crée pour rigoler. Il pourra entre autres occupations nocturnes, appeler un familier pour l'aider dans ses basses tâches, lever une armée de zombis, de démons, faire exploser des cadavres ou encore appeler un golem de sang. On dit aussi qu'il pourrait invoquer des monstres, en sacrifiant des objets magiques (de préférence pas les siens).

SORCIERE

La sorcière est la véritable magicienne du jeu. On ne sait pas grand-chose sur elle, sinon qu'elle pourra apprendre trois types de magie séparés entre les trois éléments. OK il y a quatre éléments, mais que c'est gamin d'être magicien de boue ! À part les (très) nombreux sorts, on pourra trouver des sortilèges d'enchantement pour booster les armes des alliés, un nuage de ténèbres pour vampiriser les malheureux qui seront restés dedans et bien d'autres gâteries...



Les effets graphiques des sorts, toujours aussi variés.

tences propre à chaque perso où apparaît une arborescence de skills.
Les sorts sont très nombreux et se répartissent surtout entre le nécromancien et la sorcière. On trouvera de tout, et pêle-mêle ils seront divisés en sorts de glace, feu, électricité. On trouvera aussi des sorts d'invocation, très utiles lorsqu'on se sent seul et qu'on voudrait bien se faire un ami golem, histoire de frimer en soirée. Certains sorts utiliseront des ingrédients. En voyant Bill Roper lancer des sorts avec sa sorcière, on devine le potentiel graphique énorme de ce jeu : un mur de flammes remplit toute la longueur d'une pièce de façon réaliste, un golem apparaît dans une fumée épaisse, bref c'est la joie. L'aspect extérieur des personnages a lui aussi été refondu totalement : cette fois, on ne se contente plus de faire apparaître les armes sur le guerrier, mais bien chaque élément visible de son équipement.
Côté objets, Diablo II ne devrait pas inciter au « grosbillisme », loin s'en faut. Toutefois, Bill Roper tient à ce que les power up soient plus temporaires. En effet, les remises de Diablo I contenaient des objets susceptibles de booster éternellement les caractéristiques primaires d'un personnage. Désormais, les choses seront moins permanentes.

RENCONTRE DANS LES BAS-FONDS

Diablo n'a pas un mode multijoueur, c'est LE jeu multijoueur par excellence ! Diablo II ne pouvait se permettre d'être en reste. Curieusement, c'est ici que moins de choses ont changé mais tout a été amélioré au niveau de la qualité. Venons-en directement au problème des PK (tueurs de joueurs) qui me préoccupe autant que le gamin de 11 ans qui passe sa vie sur Battlenet. La philosophie de Bill Roper est assez partagée à se sujet. Pour lui, le meurtre du joueur est dû, à 80 %, à sa volonté de faire une bonne blague, les 20 points restants concernent l'aspect « challenge ». C'est ce dernier point qu'il veut absolument conserver, il ne veut pas ruiner cet aspect du jeu mais bel et bien l'intensifier. Cependant, il sera impossible de sélectionner automatiquement un joueur humain : il faudra déplacer son curseur en permanence dessus. Autre moyen de dissuasion : il ne sera pas possible d'évaluer les caractéristiques de l'adversaire.
Pour ce qui est des tricheurs en réseau, Battlenet garde son système consistant à conserver les caractéristiques de votre personnage sur Battlenet. Par contre, à chaque connexion et pendant le jeu, le serveur vérifiera que vos caractéristiques n'atteignent pas des niveaux quasi divins ou même illogiques.
À l'instar d'Ultima Online, on pourra aussi disposer de coffres fermés dans lesquels déposer nos objets. Dans le même style, et pompé au même endroit, on pourra s'échanger des objets et des biens d'une façon sécurisée. Dommage, j'aimais bien le gag de l'homme invisible ramassant l'artefact unique qu'un joueur crédule avait déposé à terre.
Après ce malheureux chapitre, annonçons une bonne nouvelle : les guildes créées de façon officielle auront un lieu de rendez-vous sur Battlenet, ainsi que leurs logos et leurs couleurs apparents. Mieux encore, les membres d'une même guilde pourraient se retrouver dans le quartier général de leur club pour papoter, se provoquer en duel ou encore manquer de respect à la famille des uns ou des autres. Diablo II a vraiment été conçu dans le but d'être encore plus intéressant en mode coopératif, à l'instar d'un Baldur's Gate.
Quelques questions demeurent pourtant : en combien de temps le jeu sera-il ruiné par les hackers, combien de temps durera le jeu solo, retrouvera-on l'extraordinaire musique à la guitare sèche ? Réponse en automne.

Reportage

PAR WANDA



Battlezone I avait soulevé une vague d'engouement à la rédac de Joy, lors de sa sortie. Jeu d'exception s'il en est, alliant l'intensité de l'action à la richesse de la stratégie en temps réel, Battlezone n'a malheureusement pas eu le succès public qu'il méritait. Qu'à cela ne tienne ! Les créateurs, sûrs du potentiel de leur jeu, ont décidé de vous donner une seconde chance. Une chance qu'il va s'agir de ne pas laisser passer, cette fois-ci, hum ? Sinon, je le dis à Iansolo.

Battlezone 2

GENRE : STRATÉGIE/ACTION - EDITEUR : ACTIVISION - DÉVELOPPEUR : PANDEMIC STUDIOS ÉTATS-UNIS - SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 99
MULTIPLAYER : JUSQU'À 8 JOUEURS - WEB : WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM



Le nouveau genre des jeux de stratégie/action - pour lequel on a inventé le doux nom de « straction » - a vécu des débuts difficiles. Même Urban Assault, qui bénéficiait de l'appui du nom « Microsoft » auprès du grand public, a été un échec relatif. Et pourtant... tout semblait réuni pour faire de Battlezone un succès. La partie stratégie était bien riche, avec sa cohorte de bâtiments et d'unités diverses à construire. Et la partie action, qui vous mettait aux commandes de n'importe laquelle de vos unités sur le terrain, vous permettait de prendre une part active aux batailles, tout en gérant de loin le développement de votre base. Action et stratégie, les 2 genres les plus prisés du moment, réunis dans un seul jeu : que vous fallait-il de plus ? Au lieu d'additionner les potentiels, la bannière fédératrice des stractions affaiblirait-elle chacun des genres ? Ma foi, je dois reconnaître qu'il y a un peu de ça. La partie action ne vous plongeait pas directement au cœur des missions, comme dans un X-Wing, puisque le jeu se présentait sous forme de missions, et non de scénarios pré-établis. Quant à la partie stratégie, elle était clairement plus faible que dans un vrai RTS (Real Time Strategy). Du fait de notre « incarnation », tout se gérait en vue terrain. On ne pouvait donc diriger le déploiement stratégique de notre base et de nos unités, en attendant d'avoir accès au satellite, qu'en étant présent... À part si on savait utiliser les balises de navigation. Dès qu'on s'éloignait pour mener une attaque contre l'ennemi, et à moins d'être un virtuose du clavier, la partie stratégique se limitait à l'upgrade de l'existant et à la construction d'unités supplémentaires, dont on espérait qu'elles sauraient défendre notre base contre les attaques adverses. Cela dit, malgré toutes ces « faiblesses », je persiste à dire que Battlezone était un jeu d'exception. Le plaisir qu'il nous a apporté - et qu'il apporte encore à lansolo, véritable forcené de ce jeu - était bien réel. Sauf qu'il fallait aller le chercher au-delà d'une simple addition des genres. Battlezone n'était pas un jeu de stratégie + un jeu d'action. Battlezone était un jeu d'un nouveau genre et, à ce titre, il apportait des plaisirs nouveaux, plaisirs dont lan - il trépigne déjà - vous parlera en long, en large et en travers dès qu'il recevra les premières versions bêta de Battlezone 2.

STRACTION AVANT TOUTE !

La science infuse, ça n'existe pas. Pas plus que le « bon goût » n'est un héritage génétique. Ce que je veux dire par là, c'est que tout s'apprend, y compris le fait d'apprécier les subtilités d'un nouveau genre de jeux. C'est ce qu'ont compris les coyotes de Pandemic Studios : pour nous donner une seconde chance de succomber à la magie de leur produit, ils ont décidé de venir nous chercher par la main. Traduction : de nous donner davantage de repères par rapport aux genres qu'on connaît déjà. Dans Battlezone 2, les missions seront beaucoup plus scénarisées. Du coup, on rentrera beaucoup plus facilement dans la partie action, sans avoir à se demander si on fait bien d'abandonner sa base. D'ailleurs, comme l'Intelligence Artificielle du jeu a été complètement remaniée, on pourra la quitter l'esprit beaucoup plus serein qu'avant. Les unités d'attaque (ou de défense, en l'occurrence) sauront prendre davantage de décisions, et elles auront accès à de nouvelles données, comme celles que leur fourniront un module « capteur de mouvements ». Les collecteurs de bio-minerai sauront changer de source d'approvisionnement si l'ennemi commence à les attaquer sur leur parcours habituel. Toujours pour nous permettre de plonger plus facilement dans la partie action, les créateurs du jeu cherchent également un nouveau système pour nous recharger en énergie et en munitions lorsqu'on est loin de notre base, et nous éviter ainsi de perdre 3 plombes à attendre l'atterrissage des kits de secours. Unité mobile de soins et de munitions, recharge automatique des unités ? Tout était loin d'être finalisé quand



Nous ne sommes pas dans Tron, mais dans la grande cité bleue de Core, la planète des ordinateurs.

Battlezone 2



Les 8 planètes que vous visiterez ont chacune une personnalité bien distincte : Bane (le froid), Rend (la lave), Core (les ordinateurs)... Ici, on est sur Mire, la planète des marais.



je suis passée les voir, le mois dernier. En attendant, j'ai quand même pu apprécier le travail effectué au niveau du déplacement des unités, qui ne se rentrent plus systématiquement les unes dans les autres et savent maintenant rester à distance des gouffres.

ACCESSIBILITÉ ACCRUE

Sur le plan stratégique, la gestion des unités regroupées en escadrons a été remaniée pour nous permettre de leur donner plus facilement et plus rapidement des ordres. On pourra également descendre de son véhicule et entrer dans les différents bâtiments pour prendre en main davantage de choses, à partir de consoles similaires à celles de Starsiege Tribes : depuis la console du centre de communication, vous aurez accès à une carte générale du terrain, de laquelle vous pourrez donner des ordres à vos unités. Un peu comme depuis la vue satellite du premier Battlezone, mais en mieux. Bien entendu, le but du jeu n'est pas de diriger l'intégralité de ses parties depuis la console en question. Cela dit, cette possibilité devrait fournir un complément de maîtrise fort appréciable, à la fois pour les débutants et pour les parties en réseau, puisque Battlezone 2 proposera un mode coopératif permettant de jouer jusqu'à 4 dans la même équipe. La console qui vous attendra dans les bâtiments de construction, quant à elle, vous proposera de construire vos unités « à la carte », un peu comme dans Warzone 2100. Autant de richesses potentielles sur le plan stratégique ! Je ne vais pas vos énumérer les unités possibles - pour la simple et bonne raison que je ne les connais pas toutes - mais je peux vous rassurer à propos des unités volantes : non seulement il y en aura de nouvelles, mais vous trouverez également au nombre de celles-ci un APC (transport de troupes). Une bande de petits bonshommes à l'attaque de la base adverse : rien de tel pour désorganiser des troupes ou repérer le véhicule que dirige le joueur adverse (dans le cas d'une partie réseau).

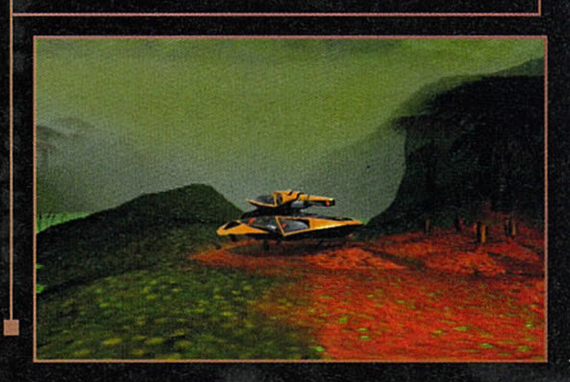


Brad Pickering, qui était programmeur principal sur le premier Battlezone, s'est occupé de toute l'Intelligence Artificielle du 2.



VOUS RÉSISTEZ ENCORE ?

Que les adeptes du premier Battlezone se s'inquiètent pas trop : ce n'est pas parce que le 2 fait un pas dans la direction de l'accessibilité qu'il est en train de s'affaiblir. Que nenni ! Tout un tas de choses ont été améliorées, à commencer par le moteur 3D, qui est à peu de choses près le même que celui de Dark Reign 2 (cf. pages précédentes), et qui nécessitera lui aussi une carte 3D. Cette exigence est largement justifiée par la nouvelle richesse des environnements du jeu : au lieu d'espaces désertiques et tous à peu près similaires d'une planète à l'autre, comme c'était le cas avant, vous allez trouver 8 planètes très différentes les unes des autres, très riches en végétation comme en architecture, et sur lesquelles vous pourrez interagir avec tout un tas d'éléments (détruire des ponts, aller dans des tunnels, etc.). Un système un peu moins perfectionné que celui de Dark Reign 2 (le MRM n'est pas utilisé pour Battlezone 2), mais au final aussi bluffant sur le plan visuel, ajustera le nombre de polygones de chaque unité en fonction de sa distance, ce qui garantira une grande qualité visuelle, quel que soit le nombre d'unités présentes à l'écran. Et enfin, sur le plan de la richesse du jeu, vous serez mis en contact avec de vrai aliens. Eh oui, non seulement vous apprendrez que les aliens du 1 étaient des faux, mais vous vous retrouverez face à de nouvelles unités, constituées d'une drôle de matière, et qui, sous vos yeux émerveillés - un peu effrayés aussi -, morpheront à grand renfort de superbes effets de réflexion, pour passer indifféremment de l'état de scout rapide à celui de bon gros tank prêt à vous foutre sur la tronche. Plein de choses plus qu'alléchantes, au final, que vous pourrez vous approprier grâce à l'éditeur livré avec le jeu. Car il n'y aura pas de Battlezone 3. Le prochain jeu de Pandemic mêlera également action et stratégie en 3D, mais sous une forme différente.







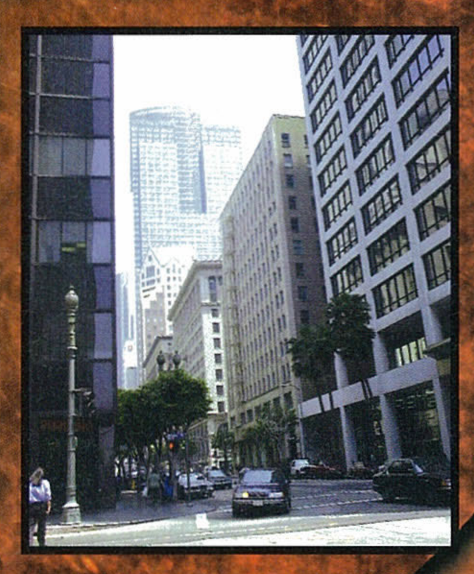


Novembre, QU'ILS DISAIENT…

Ah ça, l'année dernière, ils étaient sûrs du mois de sortie de leurs jeux : ce serait novembre ; ils avaient juste oublié de nous indiquer l'année. Du coup, lors de l'E3 de cette année (Electronic Entertainment Exposition, le salon mondial annuel des jeux vidéo), nous avons vu revenir à Los Angeles nombre de jeux déjà présentés il y a un an à Atlanta.
Somme toute, ce fut un salon assez calme. Pas de révolution, peu de surprises, tout le monde semblait occupé à digérer : leur concurrent racheté pour les éditeurs, leur moteur issu de Quake 2 pour les boîtes de développement ; leur pizza froide pour les journalistes. Sur le front des moteurs 3D, c'est incontestablement Quake 2 qui est sorti vainqueur de la guerre des licences, contre Unreal (un peu largué), et en attendant Quake 3.
Ce succès d'un moteur déjà ancien est sans doute une des raisons pour lesquelles il y eut relativement peu d'annonces de jeux utilisant les nouvelles fonctionnalités graphiques 3D (genre 32 bits, bump-mapping et compression de textures). L'autre raison étant probablement que le cycle de développement d'un jeu s'est un peu allongé (autour de deux ou trois ans pour les gens sérieux), et que par conséquent les améliorations technologiques permises cette année par les nouvelles cartes accélératrices ne devraient pas apparaître dans nos jeux avant un ou deux ans.
Mais passons aux choses sérieuses. Parmi les 1 500 jeux présentés, nous en avons choisi une cinquantaine : c'est notre salon à nous. Tiens, nombre de ces jeux sont prévus pour novembre…

Dossier réalisé par toute l'équipe

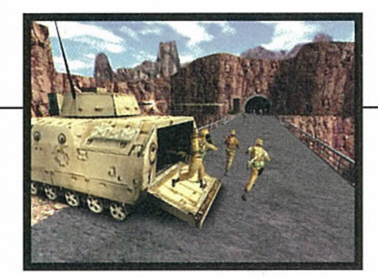




NB : Vous pourrez également écouter et lire sur notre site (www.joystick.fr), les reportages et interviews réalisés sur place par Fraggle, Wanda et Willman.











GENRE
STRATÉGIE
ACTION/ONLINE
DÉVELOPPEUR
VALVE
SORTIE
FIN 99

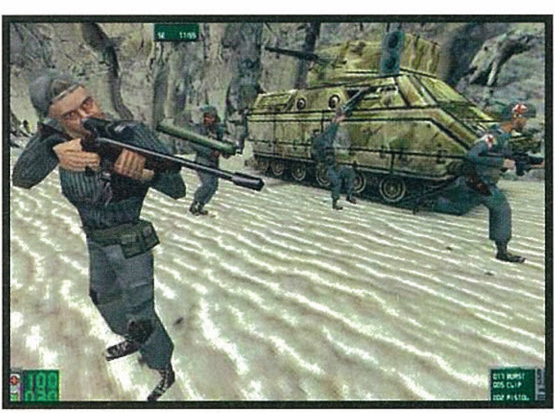
Half-Life Team Fortress II

Quand ils avaient annoncé qu'avec Half-Life, ils donneraient un grand coup de pied dans la fourmilière du doom-like, tout le monde avait pris Valve très au sérieux. Pourquoi ? Parce qu'ils avaient de bonnes idées, et qu'elles deviennent rares, les bonnes idées de nos jours. Là, c'est carrément au quake-like online qu'ils s'attaquent… et des bonnes idées, Valve en a plus que jamais.



Laissons pour commencer, la parole à John Cook, l'un des développeurs de Team Fortress II : « Je pense que de nombreux joueurs ont abandonné les Quake-like en réseau, simplement parce qu'ils en avaient assez de jouer en Deathmatch. Et je pense que Team Fortress II va définitivement réconcilier ces joueurs avec le online ». Justement, les nombreuses critiques faites à la version de test de Quake 3 portent sur la crainte qu'il ne s'agisse que d'un très beau Deathmatch de plus. Qu'offrira donc TF2 de si nouveau ? Car après tout, Team Fortress est déjà une vieille connaissance.





▲ *Gana passe derrière moi, matte cette photo et commente : « Cool ! On pourra jouer des snipers ! » Je vais crever. Je ne vois pas du tout ce qu'il y a de « cool ».*

C'était l'une des nombreuses modifications (ou mod) de Quake. Ensuite, Team Fortress avait été adapté à Quake II et enfin à Half-Life. Au final, cela nous donna le fantastique Team Fortress Classic. Gabe Newell, fondateur et président de Valve, avait été tellement impressionné par ce portage qu'il a immédiatement acquis l'exclusivité de cette technologie, et intégré toute l'équipe à sa compagnie. À mesure qu'ils ont avancé dans ce projet, Team Fortress est devenu un jeu à part entière, totalement distinct d'Half-Life, et aujourd'hui, l'univers de Team Fortress II n'a plus rien à voir avec ce que nous connaissons d'Half-Life : c'est un nouveau jeu. Adieu la science-fiction, nous voilà de plain-pied dans une guerre beaucoup plus réaliste.

Il faut jouer le Soldat Ryan

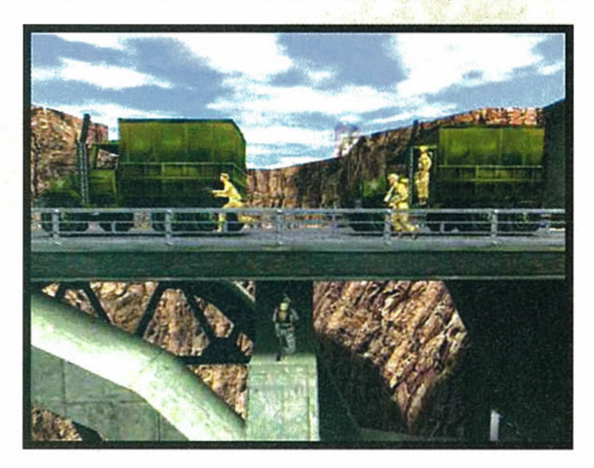
Quand ils ont décidé de se lancer dans l'écriture d'un jeu online, les créateurs ont commencé par fouiner parmi la centaine de mods développés pour Quake II. Très vite, ils se sont particulièrement intéressés aux déclinaisons sur le thème de la guerre et ont remarqué que toutes étaient terriblement réalistes, ce qui enlevait beaucoup au gameplay. Prenez Action Quake par exemple. Il suffit d'encaisser une balle pour que se déclenche une hémorragie. Après quoi on boite, on se traîne, on rate son garrot et on crève seul comme un rat. Ce que l'équipe de Team Fortress a voulu retrouver, ce sont les terribles sensations du champ de bataille, mais exagérées pour les réconcilier avec le plaisir de jouer. Une idée neuve était née dans la tête de Gabe Newell : « Il y a beaucoup de jeux de guerre, mais aucun jeu de film de guerre. Ce que nous voulons,

c'est transporter les joueurs dans le vaste univers mythologique des films de guerre. »
L'idée est belle. Mais concrètement, ça donnera quoi ? Tout d'abord, Team Fortress II proposera vingt cartes. Dans chaque carte, l'environnement bien sûr, mais aussi le but du jeu et les règles seront complètement différents. Il pourra s'agir d'une mission d'extraction : chaque équipe doit chercher un personnage joué par l'ordinateur (un bot) puis l'escorter à travers le camp ennemi. D'une mission de repérage : il faudra, pour chaque équipe, pénétrer le camp ennemi, et y déposer des marqueurs lasers aux points stratégiques qui guideront un futur bombardement. Mais ces variantes se déclinent même jusqu'à des options très complexes, avec gestion de ressources permettant la fabrication de nouvelles armes, armures, équipement, soldats supplémentaires, etc., qui transforment complètement le TF2 au point d'en faire un jeu de stratégie temps réel. Point commun à tous ces jeux ? Ils se jouent en équipe. Pour gagner, il ne faudra donc plus compter uniquement sur les talents individuels de ses alliés à viser superbement bien à l'arbalète, mais aussi à coordonner ses actions avec celles des autres membres. Pour gagner, il faudra faire corps avec les autres membres. D'où l'idée d'une nouvelle classe de personnages : le commandant.



La classe

La partie commence et l'on choisit sa classe parmi les neuf suivantes : Commandant, Infanterie Légère, Médecin, Infanterie Lourde, Infanterie Lance-Roquettes, Tireur d'Elite (sniper), Commando, Espion et Ingénieur. Le commandant a un rôle très particulier. Il n'est pas présent sur le champ de bataille et ne peut pas être touché. Il n'est là que pour coordonner ses soldats. Il peut voir au travers de leurs yeux, communiquer avec tout le monde, voir au travers des caméras posées par les ingénieurs, gérer les ressources et donner des ordres aux joueurs, ainsi qu'aux bots sous son commandement. Cette classe mise à part, toutes les autres sont présentes sur le champ de bataille, mais ont des caractéristiques, des habilités et des rôles très variés. Plus question de récupérer des armes, des armures, de l'équipement, en passant sur des bonus : on commence avec ses armes de départ (en fonction de sa classe), et l'on ne peut pas en utiliser d'autres. Les ingénieurs peuvent réparer votre armure, recharger vos munitions. Les médecins peuvent vous guérir. L'infanterie légère est l'équivalent du « scout » de Team Fortress Classic : une unité extrêmement rapide, mais peu armée. À son opposé, l'infanterie lourde est elle puissamment armée, mais peu mobile. L'infanterie lance-roquettes trouvera toute son utilité face aux véhicules de transport blindés, aux chars et aux hélicoptères qui hanteront le champ de bataille. Le bon vieux tireur d'élite donnera à Gana l'occasion de me buter un bon millier de fois supplémentaires. Le commando posera des explosifs. Enfin, les ingénieurs, dont le rôle sera plus complexe, disposeront d'un potentiel d'énergie avec lequel il pourront construire des défenses telles que des tourelles de mitrailleuses, mais aussi des points de ravitaillement, des caméras pour le commandant, etc. Quand une des armes automatisées qu'il aura posée tirera, ou qu'un joueur utilisera un de ses points de ravitaillement, cela pompera encore de l'énergie dans sa réserve. Cette énergie se récupérera, selon le scénario, avec le temps, ou avec des sources d'énergies gérées par le commandant.

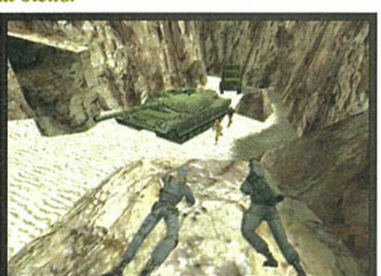


En grande discussion avec des bots

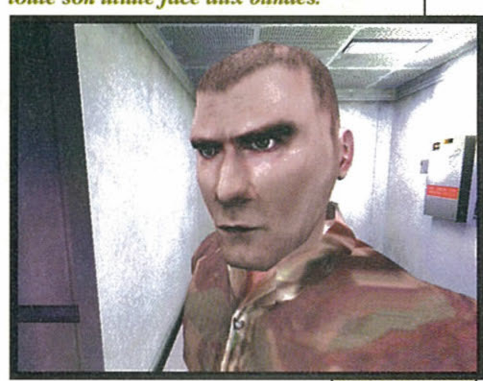
Premier problème dans un jeu aussi strictement orienté « coopération » : se reconnaître entre joueurs. Il sera bien entendu possible de totalement personnaliser son apparence. Mais mieux encore, les développeurs étudient la possibilité de dessiner son visage. Second problème auquel ils se sont heurtés : comment communiquer avec ses partenaires quand on ne peut ni leur parler, ni leur faire de signe ? Et voilà une nouvelle idée qui fleurit : TF2 comprendra une bibliothèque de 1 400 phrases. Ces phrases, vous les « direz » soit en tapant des mots clef, soit en utilisant des raccourcis clavier que vous aurez définis. Et ces 1 400 phrases, les bots les comprendront ! Il sera donc possible de donner des ordres à un soldat allié, exactement de la même manière, qu'il s'agisse d'un humain ou d'une Intelligence Artificielle.
Et c'est justement là l'ultime force de TF2 : les bots devraient être perfectionnés au point qu'il sera possible de jouer off-line (déconnecté), uniquement contre des bots, avec d'autres bots comme alliés. Si un autre développeur que Valve avait annoncé cela, j'aurai gloussé. Là, je trépigne... d'impatience.

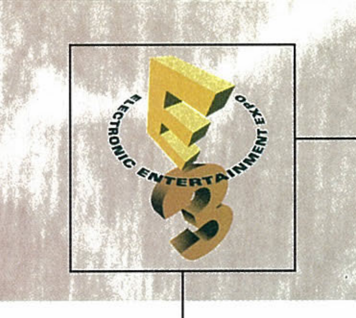


▲ *Les bonnes âmes pourront jouer des médecins de campagne et soigner leurs petits camarades qui ont chopé la bléno.*



▲ *L'infanterie lance-roquettes trouvera toute son utilité face aux blindés.*











GENRE
JEU DE RÔLE
DÉVELOPPEUR
BLACK ISLE
SORTIE
ÉTÉ 99

Planescape

Deux bonnes nouvelles pour ceux qui attendent un jeu de rôle digne de ce nom, d'ici cet été. La première Planescape va sortir, la deuxième, tout en reprenant le même moteur que celui de Baldur's Gate, risque d'être moins cul-cul que ce dernier.



▲ *Bien que le jeu reprenne le même moteur que celui de Baldur's Gate, l'interface de gestion sera fondamentalement différente.*

Quitte à continuer sur sa lancée, autant garder la licence de TSR, et reprendre la gamme de jeu « Planescape » de Donjons et Dragons. C'est un peu prendre le facteur de la mort un peu plus sérieusement que dans le jeu de rôle en général. C'est cool, ça donne d'autant plus de pesanteur à l'ensemble, et ça met ce qu'il est commun d'appeler une « ambiance ». Cependant, il est inutile de s'attendre juste à un add-on pour Baldur's ; non seulement il y a des différences de moteur (infimes, soit), mais en plus une trop grande différence de style : vous commencerez le jeu, mort.





Raide-mort

Bleu. Séché. Refroidi. Dessoudé. Ils sont nombreux, les termes qui désignent ce curieux état qu'est la mort. C'est comme ça que le joueur devra commencer sa nouvelle existence : vous êtes mort, mon vieux, faites-vous une raison. Mais plutôt que de rester allongé à nourrir les asticots, on va vous relever de votre tombe et vous nettoyer le cerveau par la même occasion. Et voilà, non content de sentir la viande un peu faisandée et de voir votre peau toute fripée jusqu'à l'extrémité de votre intimité, vous voilà avec rien dans le crâne. Nada. Impossible de savoir si vous êtes toujours vierge. Ça aurait pu être pire : il aurait pu pleuvoir. Le joueur déambulera dans les tristes couloirs de cette forteresse avec quelques questions idiotes, mais cependant obsédantes, à l'esprit : qui suis-je ? qui peut bien insister à ce point-là pour me voir mort ? pourquoi suis-je immortel ? Évidemment le joueur le sera, puisqu'il est déjà mort.
Tout le scénario sera construit autour de ces interrogations, et nous promènera de pièges en pièges, et de rencontres en rencontres.
Le personnage sera quasi-indestructible. À chaque fois qu'il subira des dommages, il s'en remettra plus ou moins vite. Seulement, à chaque fois qu'il sera un peu trop abîmé, le personnage oubliera certaines des connaissances qu'il aura eu l'occasion d'acquérir

au cours du jeu, ce qui l'obligera à revoir fondamentalement sa manière de progresser. Peu à peu, tous les éléments de sa mémoire réapparaîtront, et le mèneront jusqu'au dénouement, que Black Isle nous garantit bien vicelard.

Univers puni

Il est impossible de parler de Planescape, sans mentionner toute l'identité visuelle et l'ambiance qui l'accompagnent. Pour ceux que l'appellation « cul-cul » a fait bondir à propos de Baldur's Gate, sachez que l'on a affaire ici à un univers profondément désespéré. Ça sent la rouille et la pourriture à chaque coin de pièce, et même la lumière du jour est dégoûtée d'exister. Si un oiseau gazouille, c'est parce qu'il est en train de mourir. Les décors se présenteront comme ceux de Baldur's, en hauteur, mais revus et corrigés à la sauce Fallout. Non pas qu'on trouvera des gens en super-armure énergétique, minigun au poignet, mais toute la détresse et la décrépitude du monde de Fallout seront bien présentes derrière des murs au caractère pourtant médiéval-fantastique. Planescape n'est qu'une composition de successions de différents plans. Toute l'action principale se déroulera dans la cité de Sigil, appelée par les amateurs « la cage » ou encore « la cité ». Le joueur s'y retrouvera propulsé dans un vaste labyrinthe, ponctué, de-ci, de-là, de quelques portails inter-dimensionnels. Non content de perdre le joueur dans les méandres d'une mémoire défaillante, et dans les circonvolutions des corridors de la cité, cette dernière se jouera de ce qui reste de la raison du jeune macchab' en le jetant d'un plan d'existence à une autre, et ce sans jamais vraiment savoir sur qui on arrivera. Pour couronner le tout, la dirigeante (évidemment, c'est une femme) de cette vaste cité se fait nommer « Lady of Pain » par les intimes. C'est pas l'enfer, mais c'est pas loin. Le public visé est délibérément adulte.



Petites améliorations du moteur

Ils on repris le même moteur que celui employé pour Baldur's Gate. Le moteur Bioware Infinity. Cependant, question de pousser un peu plus le joueur dans cette ambiance désespérément glauque, les personnages ont tous doublé de volume. De fait, tous les décors se feront plus envahissants et plus oppressants. C'est tant mieux, c'est voulu. De plus, l'interface aura quelque peu changé. Ainsi, des textes et des options de dialogue apparaîtront en transparence, de manière à éviter de rompre trop brutalement avec cette ambiance si soigneusement installée.





▲ *Exemple de l'ambiance glauque : notre ami vient de découvrir une fabrique de cuir humain.*

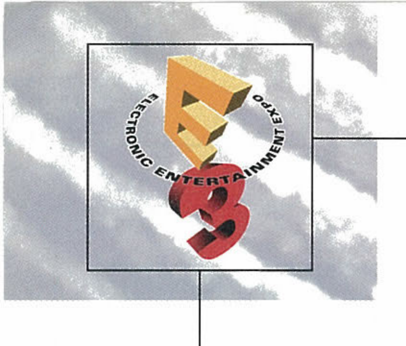
Perd tout espoir en entrant ici

Ça résume plutôt bien la philosophie profonde du jeu. Bien qu'il ne se retrouvera pas en enfer, à proprement parler, le principal protagoniste, ainsi que les quelques trop rares compagnons qu'il croisera, devra faire face à une multitude de rencontres, toutes plus ou moins fantastiques, qui passeront le plus clair de leur temps à semer le doute, l'oubli et la destruction. On est donc fort loin des grands espaces traversés par les aventuriers de Baldur's Gate (tiens, au fait, on peut enfin courir dans Planescape), et à plus d'un titre on peut considérer que les aventuriers de Fallout se retrouveront davantage dans ce produit, résolument adulte. Gageons que nous verrons venir un grand jeu de rôle, tant par ses qualités ludiques que par toute son ambiance et son univers halluciné.



▲ *Les décors sont le fruit d'un étrange mélange de médiéval et de post-industriel rouillé.*



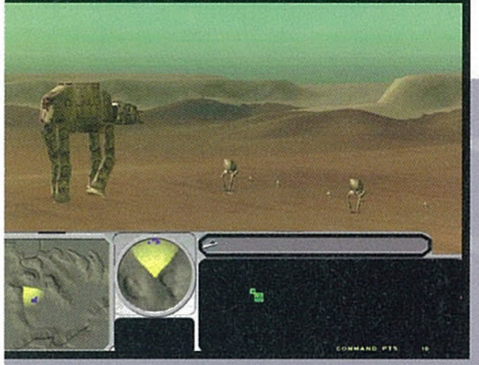




GENRE
STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR
LUCASARTS
SORTIE
COURANT 99

Force Commander

Un Star Wars tout neuf, pour vous faire baver d'envie durant tout l'été. Trop génial !

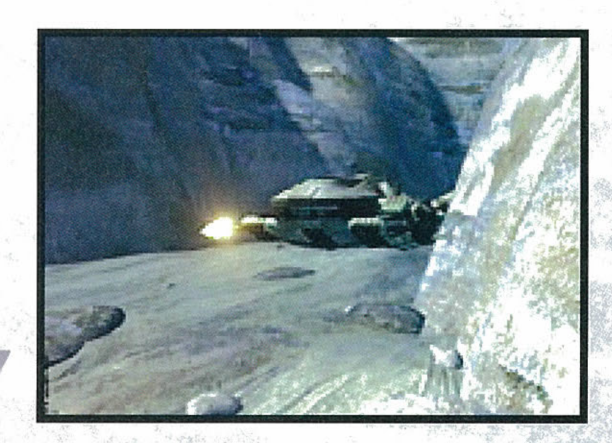


Côté mauvaise impression, Rebellion est encore tout frais dans nos têtes. Faut dire qu'il est difficile d'oublier ce raté de LucasArts. Graphisme ridicule, interface atroce et personnages caricaturaux, le galop d'essai dans les jeux de stratégie/gestion ressemblait plus au vilain petit canard que ce à quoi on était en droit d'attendre de la part d'un jeu Star Wars. La déception était grande, mais on espérait que le prochain effacerait cette erreur. Aussi Force Commander va-t-il être examiné à la loupe. Pour l'instant, malgré l'E3, grande ouverture journalistique, seuls de maigres détails ont filtré, mais suffisamment pour nous faire penser que Force Commander s'annonce intéressant.

Tout beau

Question graphisme, les screenshots n'en donnent encore qu'une maigre idée, mais LucasArts nous assure que sa qualité sera encore meilleure que celle de Rogue Squadron ou de Shadows of the Empire. Alors on s'attend au meilleur. Imaginez un jeu de stratégie avec des scènes,

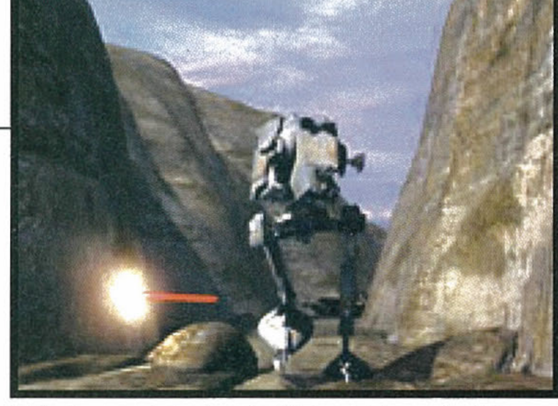




de combats en temps réel de qualité, presque cinématographiques, où aucune cassure ne se présentera entre vidéo et jeu. On croirait rêver, ou mieux voir un épisode inédit de « Star Wars », le pied total qui fait même battre le cœur des plus endurcis d'entre nous. Ces petites photos de rien du tout vont nous empoisonner la vie jusqu'à la sortie de Force Commander. Comment s'empêcher de fantasmer, de construire ses propres missions, d'imaginer unités et bâtiments à partir de cette pauvre documentation ? Pitié, n'assiégez pas nos e-mails. C'est tout ce qu'on a pu récupérer. Ah, Les radins ! Pourtant, croyez-moi, on les a assiégés - si ce n'est assaillis - pour essayer de récupérer le max d'images et de documentation, avec l'espoir secret que peut-être une démo... Mais LucasArts ne démord pas à sa règle : ne rien laisser filtrer avant la sortie, surtout pas une démo.

Tout grand

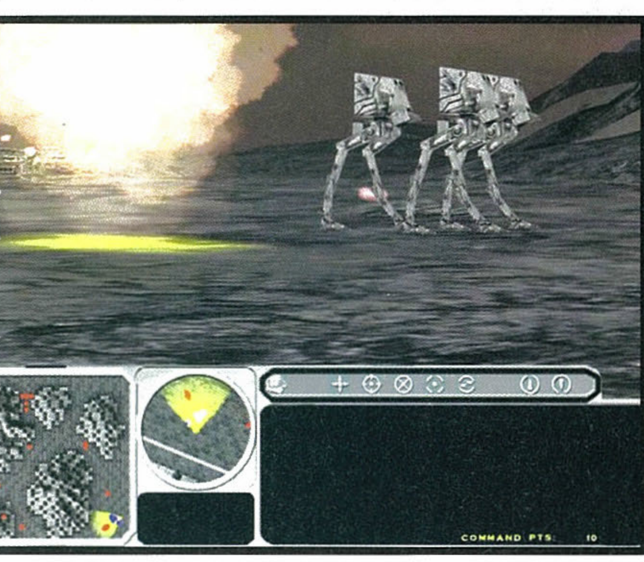
Les rumeurs allaient bon train sur le Net, c'était à celui qui savait quand et où se déroulerait le nouveau jeu. Eh bien, il devrait tout simplement vous emmener dans des coins déjà connus. Force Commander évoluera dans le cadre de la seconde trilogie. Débutant lors de la recherche de R2-D2 et C3PO sur Tatooine, lors de Star Wars : A New Hope, il vous mènera à travers toute la galaxie pour vous faire connaître la fin dramatique de Star Wars : Return of Jedi et rebondir avec le triomphe final de Star Wars : The Empire Strike Back. De Yavin 4 à Hoth, de Corellia à la planète impériale jusqu'à un complexe informatique de Ruul, vous découvrirez toutes les facettes du monde de Star Wars que Rebellion avait laissé deviner. Un vrai régal pour les yeux. On ne peut qu'apprécier une petite



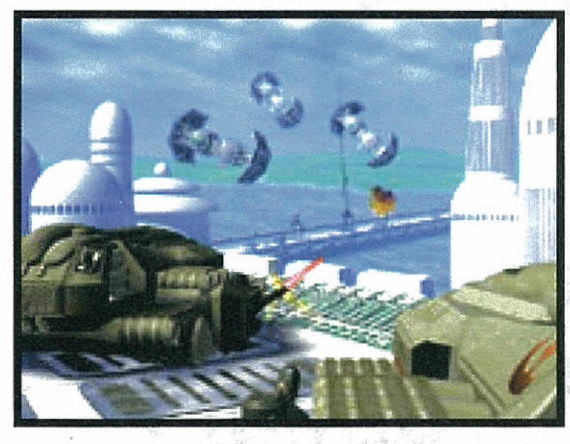
infiltration en règle dans la cité impériale, ou la défense de ses positions sur Hoth entre monstres des glaces et droïdes. Ces planètes déjà vues au cinéma lors des trois épisodes ou encore inconnues planteront un décor varié aux couleurs changeantes, autour de missions tout aussi variées. Défendre, détruire, construire sa base et attaquer ou envoyer un commando avec une cible bien précise sont les bases mêmes de tout bon jeu de stratégie temps réel. Ces bases seront parfaitement intégrées à la trame « historique » de Star Wars. Une grande partie des missions trouveront leur origine dans les films, un peu comme si ce jeu de stratégie détaillait les grandes batailles filmées.

Tout plein

Force Commander vous permettra de faire allégeance aux deux côtés de la Force. Vous incorporerez la face obscure en tant que commandant impérial. L'autre face vous désignera comme chef rebelle. Le jeu comporte une centaine d'unités différentes. Vous découvrirez avec joie les stormtroopers parfaitement modélisés, les AT-AT et les AT-ST Walkers, les Y-Wings ou mieux encore les Tie Bombers et des tonnes de droïdes en tout genre. N'oubliez pas que Star Wars se passe avant tout dans l'espace. Alors même s'il existe des fantassins et d'autres unités terrestres, vous ne devriez pas découvrir d'unités maritimes, sauf sacrilège. Par contre, de nouveaux soldats et engins apparaîtront pour vous aider dans votre tâche de destruction. Apparemment, vous aurez la possibilité de construire des bâtiments et d'établir une base. On ne sait pas encore trop bien s'il y a des ressources, et quelles sont-elles. A priori, vous réquisitionnerez vos unités. Est-ce à dire qu'elles pourront s'en aller quand elles en auront marre ? Ce qui est certain, c'est qu'un système d'expérience sera mis en place. Plus vos troupes combattront et gagneront, plus elles deviendront expérimentées et efficaces. Pourra-t-on les garder d'une mission à une autre ? Mystère. Mais ce mystère devrait être vite éclairci, vu que le jeu sortira avant la fin de l'année si tout se passe bien...

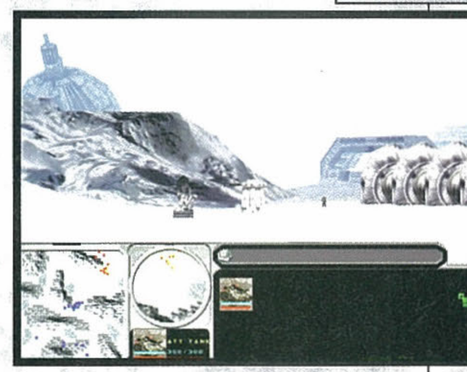


▲ *Combat ? Intelligence Artificielle ? Même la rumeur ne donne pas d'informations. C'est le silence total.*

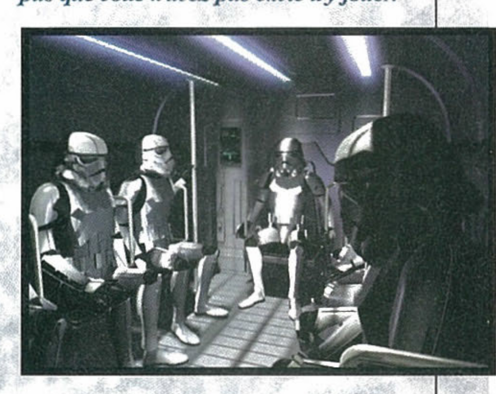


Tout lent ?

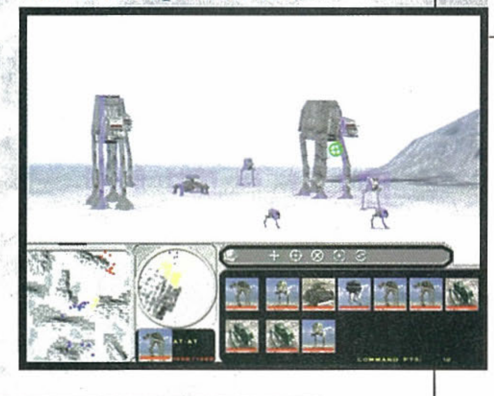
Je sens que certains d'entre nous vont tout de même être un peu déçus. Le mode réseau ne sera possible qu'à deux joueurs : un côté empire, un côté rebellion. Voilà qui limite drôlement l'intérêt de ce mode, surtout qu'on ne comprend pas très bien pourquoi. Après tout, dans X-Wing vs Tie, il y a bien une histoire de trahison de rebelles au profit de l'Empereur, si je me souviens bien... Alors, ils auraient pu mettre au moins trois joueurs, et puis jamais trois sans quatre, et ainsi de suite. Leur moteur ne serait-il pas suffisamment stable pour autoriser des parties à cinq ou six ? Voilà qui nous rend méfiant tout à coup. C'est vrai, on nous fait de belles promesses, mais après tout on l'a vu juste tourner et on n'a même pas pu y jouer. Enfin, il ne pourra pas être pire que Rebellion, c'est clair. Quelle configuration pour un tel jeu ? Là est la question. LucasArts nous assure que la carte 3D ne sera pas obligatoire pour bien le faire tourner. Mais ne rêvez pas. Sans carte 3D, vous n'irez certainement pas très loin au niveau des textures et du rendu des couleurs et des effets. Et puis je vais me la jouer riche. Franchement, il vaut mieux ne pas jouer du tout à Force Commander si vous n'avez pas une bonne machine. Quel plaisir à tirer d'un jeu moche qui se traîne ? Aucun, vous êtes bien d'accord, alors attendez d'avoir « la » bécane pour y jouer et apprécier toutes les merveilleuses choses que l'on nous a promises.

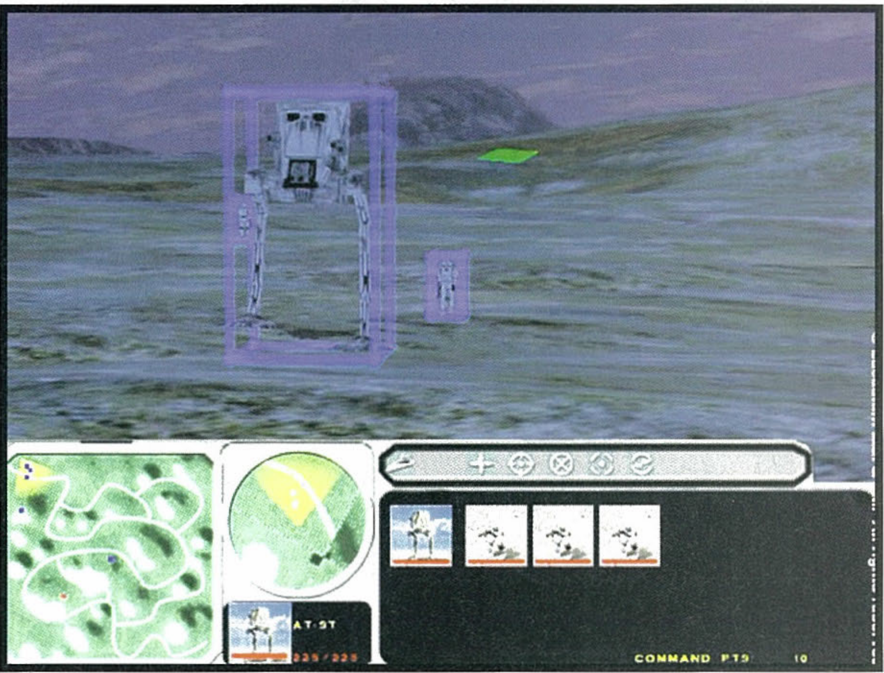


▲ *Admirez le graphisme et ne me dites pas que vous n'avez pas envie d'y jouer.*



Question maniabilité, le jeu semble au point. L'interface se révèle ultra-simple et intuitive. ▼











GENRE
BÉBÉ À MOLYNEUX

DÉVELOPPEUR
LIONHEAD

SORTIE
AN 2000 (MODULO 2 ANS)

Black & White

Discret lors de l'E3 dernier, Black & White avait fait sa première apparition à l'ECTS. Une démo très remarquée lors du MILLIA nous avait vraiment mis l'eau à la bouche, mais à Los Angeles, Peter Molyneux nous a séchés.

Le gars Molyneux recevait les journalistes dans une petite pièce louée par EA. Gentil, modeste, presque humble, il présentait rien moins que le moteur 3D le plus impressionnant du moment. Il est trop fort, cet Anglais, décidément.

Oh my God !

Le créateur génial de Magic Carpet, Populous et Dungeon Keeper nous a sorti un nouveau lapin dément de son chapeau. Une fois de plus, il s'agira d'un god-game (le jeu dont vous êtes le dieu), et on y retrouvera différents éléments des trois jeux cités précédemment. Dans Black & White, le joueur est une divinité s'intéressant à un monde qui vivait jusque-là très bien sans lui. Lorsque vous débarquez, grand fou que vous êtes, ses petits habitants vaquent tranquillement à leurs distractions habituelles, effectuent leurs tâches journalières (ils ont chacun un métier) ou jouent au foot. Comme vous êtes totalement mégalo, vous allez faire en sorte qu'ils s'intéressent à vous en utilisant vos pouvoirs surnaturels, soit pour les aider, soit pour les terrifier. Ils commenceront alors à vouer un culte à votre bonté ou votre méchanceté, et le but du jeu est de convertir le monde entier à cette religion.

Brave bête, va

Lorsque vos admirateurs seront suffisamment nombreux (et que votre puissance aura augmentée en conséquence), vous pourrez concevoir une créature un peu spéciale (qui pourra prendre la forme d'un humain, d'un gorille, d'un lion ou d'une vache dressés sur leurs pattes arrière, ou de 18 autres spécimens bizarres) qui grandira jusqu'à atteindre une taille gigantesque. Cette créature, votre créature, vous observera, vous vénèrera et suivra attentivement chacune



de vos actions : déesse de l'abondance ou effroyable machine de guerre, vous allez littéralement l'élever à votre image, puisqu'elle prendra exemple sur vous. Suivant que vous l'encouragerez à faire le bien ou le mal, à s'agiter ou à réfléchir, à faire de l'exercice ou à apprendre, elle se développera de façon différente : petite ou grande, mince ou grasse, musclée ou molle, méchante ou bonne, tout se reflètera sur son apparence. Et même au-delà, puisque tous les éléments (constructions, végétations, couleurs, etc.) de votre zone d'influence se modifieront en fonction de la tonalité que vous donnerez à votre règne. Au final, chaque joueur devrait avoir une créature absolument unique, reflet de toutes ses actions de la partie (elles seront exportables, échangeable et tout le toutim).

À quand un jeu ?

L'animation est fantastique, les différentes attitudes et réactions de la créature absolument hilarantes, et Peter Molyneux nous expose une fois de plus un concept doté d'un vrai charisme, une qualité encore plus rare qu'un scénario dans un Couic-like. Bien entendu, tout cela ne nous dit rien du gameplay, ni du jeu en lui-même. Et pourtant, nous sommes persuadés d'avoir vu là le meilleur jeu potentiel du salon. C'est ça, l'effet Molyneux.

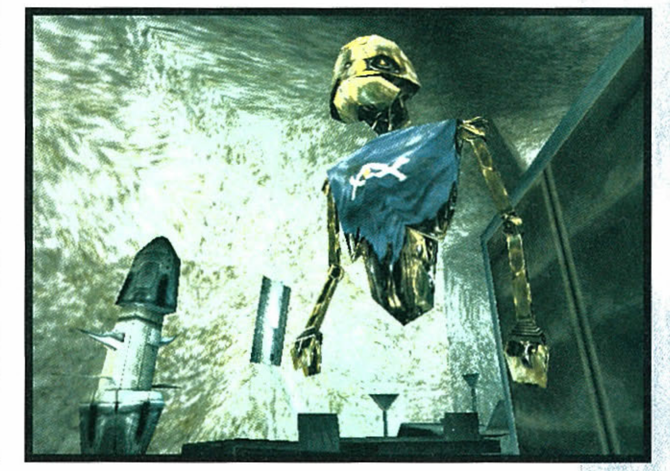




GENRE
ACTION AVENTURE

DÉVELOPPEUR
QUANTIC DREAM

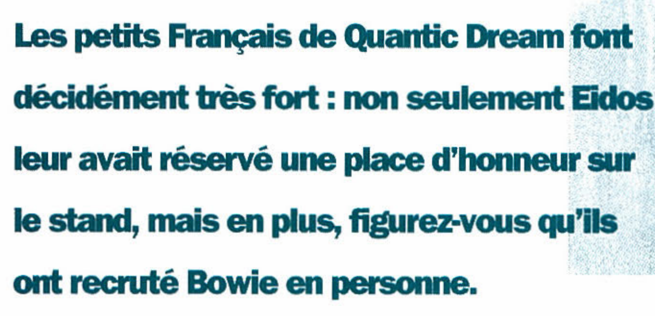
SORTIE
OCTOBRE 99





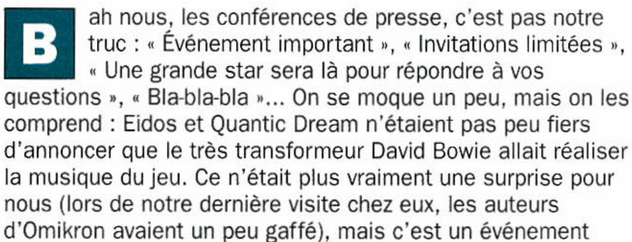




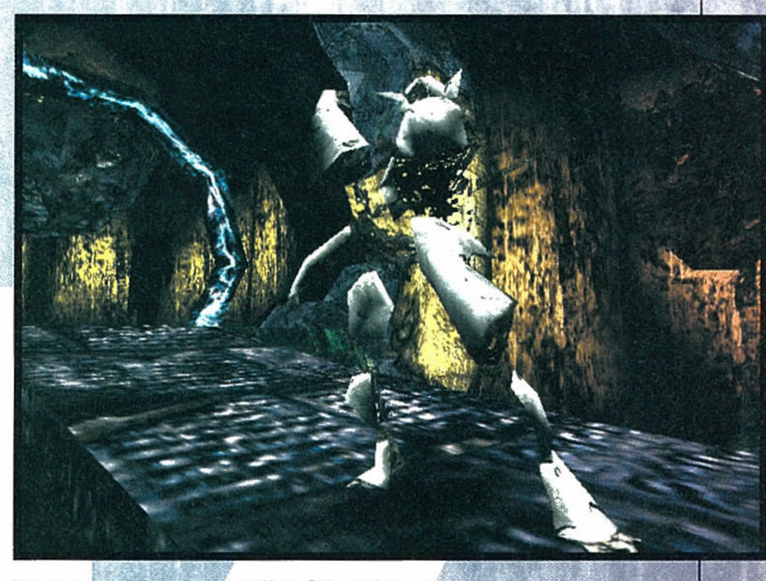


Omikron

Les petits Français de Quantic Dream font décidément très fort : non seulement Eidos leur avait réservé une place d'honneur sur le stand, mais en plus, figurez-vous qu'ils ont recruté Bowie en personne.



Bah nous, les conférences de presse, c'est pas notre truc : « Événement important », « Invitations limitées », « Une grande star sera là pour répondre à vos questions », « Bla-bla-bla »... On se moque un peu, mais on les comprend : Eidos et Quantic Dream n'étaient pas peu fiers d'annoncer que le très transformeur David Bowie allait réaliser la musique du jeu. Ce n'était plus vraiment une surprise pour nous (lors de notre dernière visite chez eux, les auteurs d'Omikron avaient un peu gaffé), mais c'est un événement important : c'est la première fois qu'un artiste de renommée mondiale s'engage sur un vrai jeu (et pas un schmürtz-multimédia-pouêt-pouêt). Ceci dit, l'implication dans le jeu vidéo de chanteurs ou de groupes connus semble être à la mode, puisque Sierra et l'équipe de Homeworld annonçaient parallèlement que leur musique à eux serait écrite par Yes. Hum, pas tout à fait le même calibre, je reconnais.



Album virtuel

Le gars Bowie a donc été modélisé pour l'occasion, puisqu'il apparaît en personne dans le jeu (ainsi que sa femme Iman, ce qui est visuellement plus intéressant à mon avis), et a composé avec son guitariste Reeves Gabrels 8 chansons originales pour la bande-son. Chose amusante, un « album virtuel » sera disponible dans le jeu, que l'on pourra acheter virtuellement et écouter réellement.

N'oublions pas non plus que cette opération marketing (bien réelle, elle) vient pour une fois appuyer un jeu doté d'un vrai potentiel. Car en plus d'être extrêmement beau, Omikron fourmille d'idées originales : le jeu cherche à combiner aventure, exploration et action, avec une touche de baston à main nues et des éléments de jeu de rôle, sans oublier des scènes d'arcade (ceux qui veulent en savoir plus peuvent se reporter à notre reportage du n° 102). Le jeu est également prévu pour PlayStation, mais ils se concentrent d'abord sur la version PC. Quand je vous dis que ce sont des gens biens...



DAVID BOWIE INSIDE™

David Bowie a amené toute sa petite famille dans Omikron : non seulement il incarnera lui-même un personnage pour aider le joueur, mais il joue avec son groupe dans plusieurs bars de la ville d'Omikron, et sa femme (le top model Iman) fait partie des personnages que l'on peut incarner.





GENRE
RÔLE/ACTION

DÉVELOPPEUR
WESTWOOD STUDIOS

SORTIE
HIVER 99

Nox



En voilà une surprise ! Westwood nous balance sans prévenir un jeu splendide. Ne vous fiez pas au screenshots, le jeu est mille fois mieux.





Nox, c'était l'événement du salon, tous les fans de jeux de rôle de l'équipe envoyée à l'E3 en sont revenus quasiment traumatisés et attendent le jeu de pied ferme. Nox ressemble à un clone de Diablo pour ce qui est de l'apparence : un jeu de rôle/action, vue de haut, avec un type de vision axonométrique. Mais Nox ne se contente pas d'être l'une des innombrables répliques auxquelles nous aurons certainement droit, mais bel et bien un produit à forte personnalité. Lorsque John Hight, le producteur exécutif de Nox, est interrogé, il ne tarit d'éloges à aucun moment sur son jeu : « La différence entre Nox et les autres jeux est que celui-ci vous récompensera d'avoir été intelligent et créatif. Le vrai fun de Nox vient sans doute de la façon dont vous maîtrisez l'art de poser des pièges et de créer des combinaisons de sorts. Les quelque 70 sortilèges qui se trouvent dans le jeu sont conçus pour êtres utilisés en étant combinés avec d'autres. Par exemple, vous lancerez un sort d'immobilisation pour paralyser un ennemi, tout en lâchant, au-dessus de sa tête, un poing de vengeance (en fait, un poing de marbre de la taille d'une voiture qui tomberait du plafond). » En gros, on pourra s'amuser comme dans une bonne vieille partie de D&D, et nos magos d'alors si inventifs. Mais la magie seule n'est pas tout : on y trouve aussi un système de pièges qui peut devenir vite très compliqué. Hight cite un exemple très parlant : « Vous pouvez par exemple créer un piège comportant de nombreux sorts comme une boule de feu, un sort de confusion et un d'affaiblissement. Idéal pour attirer l'ennemi. Vous le placerez à côté d'une potion de soins posée à terre. Votre adversaire marchera sur le piège et lâchera tous ses objets, tout en ne sachant plus dans quelle direction bouger en attendant malgré lui le blast de la boule de feu. » Nox a été créé à l'époque de Diablo, il y a quatre ans, pour apparaître sous une première forme de prototype. Puis une équipe de 20 personnes y a travaillé d'arrache-pied pour en faire ce qu'il est. On y trouve bien sûr des tas d'originalités, comme un moteur qui recrée au hasard un monde solo cohérent, amenant ainsi des possibilités quant à la durée de vie. Il y a aussi ce calcul de ligne de vue particulièrement extraordinaire de précision, qui cachera les niveaux composés de façon très fournie. En effet, on pourra trouver des objets tous susceptibles d'êtres bougés afin de bloquer un passage ou de provoquer, par leur masse, une explosion. Les effets des sorts montrent la puissance d'un moteur graphique extraordinaire, tant dans les animations que dans la diversité de son look. Le jeu multijoueur se jouera sur Westwood online pour des parties en coopératif, ou en deathmatch comportant jusqu'à 8 joueurs.





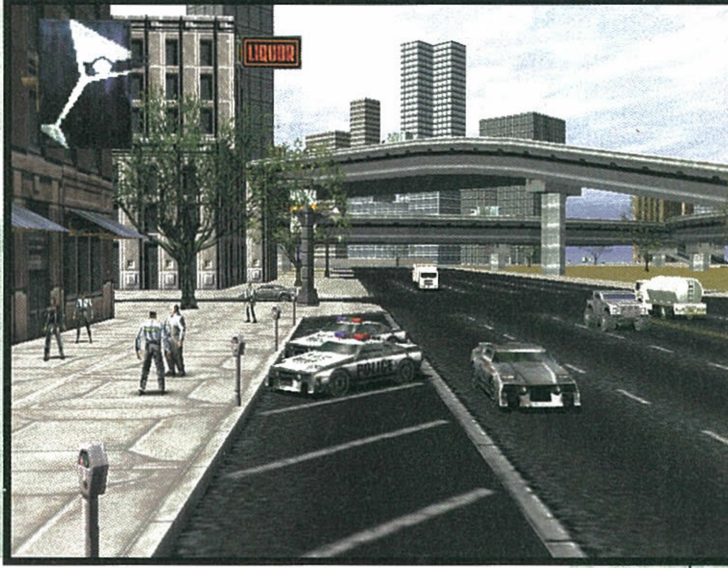




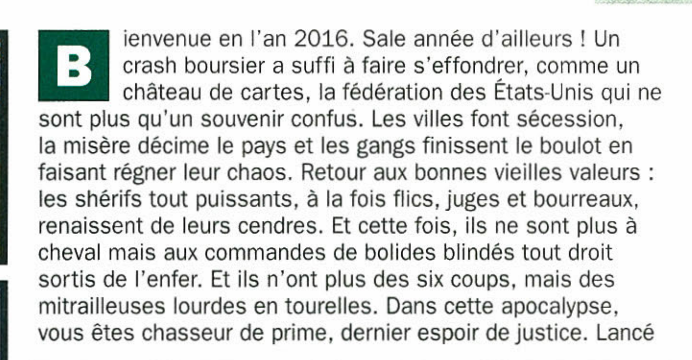


GENRE
COMBATS DE VOITURES DU FUTUR
DÉVELOPPEUR
DIGITAL ANVIL INC
SORTIE
PRINTEMPS 2000

Loose Cannon



Connaissez-vous Car War, ce jeu de société d'anthologie écrit par Steve Jackson ? Si vous ne le connaissez pas, j'en connais qui y ont beaucoup joué, et ne se sont pas privés pour le piller méthodiquement, s'approprier son monde. Ces gens-là bossent chez Digital Anvil, et il semblerait même qu'ils aient fait du très bon boulot.



Bienvenue en l'an 2016. Sale année d'ailleurs ! Un crash boursier a suffi à faire s'effondrer, comme un château de cartes, la fédération des États-Unis qui ne sont plus qu'un souvenir confus. Les villes font sécession, la misère décime le pays et les gangs finissent le boulot en faisant régner leur chaos. Retour aux bonnes vieilles valeurs : les shérifs tout puissants, à la fois flics, juges et bourreaux, renaissent de leurs cendres. Et cette fois, ils ne sont plus à cheval mais aux commandes de bolides blindés tout droit sortis de l'enfer. Et ils n'ont plus des six coups, mais des mitrailleuses lourdes en tourelles. Dans cette apocalypse, vous êtes chasseur de prime, dernier espoir de justice. Lancé à la poursuite de malfaisants de toutes sortes, dont la tête est mise à prix (du subalterne d'un gang obscur, aux plus recherchés des criminels), choisissez vos proies, trouvez-les, et ramenez-les morts ou vifs.



Au nom de la loi

Une vingtaine de mini-campagnes imbriquées les unes dans les autres, ainsi qu'une multitude de missions isolées formeront la trame du jeu. À vous de choisir vos missions, en fonction des risques qu'elles sembleront comporter, des éléments que vous avez déjà recueillis, et de vos compétences spécifiques. À vous de vous lancer dans une vaste campagne ou de vous faire les dents sur le menu fretin. Ou même d'accepter des missions ne nécessitant pas de véhicule, si votre dernière aventure vous a fait rencontrer un arbre ou un missile de plein fouet, vous laissant à pied comme un misérable. Autre solution : voler la caisse d'un autre ou lors d'un combat, pénétrer dans le véhicule d'un ennemi, le buter et lui piquer sa coquille façon bernard-l'ermite.

En tant que mercenaire, vous aurez bien entendu le choix dans une impressionnante panoplie d'armes et d'équipements, pour vous et votre véhicule. Quinze voitures et vans pourront être customisés à loisir. La carte du jeu sera divisée en 12 aires, toutes animées par des lois et une autorité propre. Une simulation particulièrement réaliste du trafic routier, des piétons, des exactions de hors-la-loi ainsi que des actions de police, rendra ce monde qui court à sa fin particulièrement saisissant. Vos missions iront de la simple reconnaissance au sauvetage d'otages, en passant par l'escorte, le transport et l'assassinat. Et bien entendu, Loose Cannon a également une vocation multijoueur, en réseau local comme sur le Net, via la Microsoft Gaming Zone.

Mais attention, Loose Cannon n'est pas seul en course : Internet 82 d'Activision et Redline d'Accolade jouent exactement dans la même division.







GENRE
SIMULATION DE VOL CIVIL

DÉVELOPPEUR
LOOKING GLASS TECHNOLOGIES ETATS-UNIS

SORTIE
NC

Flight Unlimited III

Alors que Flight Simulator 2000 n'a pas l'air révolutionnaire, son concurrent direct enrichit encore ses modèles de vol et son graphisme.

La série des Flight Unlimited avait pourtant mal commencé. Elle était tout juste propre à intéresser les possesseurs de bécanes monstrueuses d'il y a quatre ans ou encore les modélistes fauchés, car il ne faut pas oublier que FU1 proposait une bête simulation d'avions de voltige. Fort heureusement, son moteur était le seul à l'époque à afficher un paysage texturé construit à l'aide de photos satellites alors que nombre de collègues s'amusaient encore avec des polygones remplis à coups d'à-plats. Mais la véritable révolution vint de Flight Unlimited II qui surprit tout le monde, moi y compris, en étant le premier à s'opposer directement à Flight Simulator. En effet, ce second simulateur de vol civil commercial proposait des options inédites par rapport au simulateur de Microsoft : un terrain limité à la région de San Francisco, des communications avec les contrôleurs aériens à l'aide de multiples phrases, quatre appareils hyper-détaillés, des tableaux de bords réalistes mais surtout, surtout, une gestion extraordinaire de la météorologie avec des gouttes d'eau venant se frotter à notre cockpit pour glisser dessus au fur et à mesure qu'on prenait de la vitesse.



Depuis le succès d'estime de ce très grand jeu, on a vu fleurir de nouveaux projets dans la brèche de la simulation de vol percée par le produit de Looking Glass. Tout d'abord, de nouvelles versions de PS1 et d'X-plane, logiciels fort bons mais à diffusion confidentielle, et surtout Fly ! le gros morceau de Terminal Reality se posant comme le plus complet de tous, avec sa gestion des tableaux de bord révolutionnaires, son réalisme dans la réalisation de systèmes de bord complexes et dans ses effets graphiques très originaux. Cependant, il aurait été stupide que Looking Glass se contente d'en rester là. À la base distribué par Eidos Interactive, le produit est maintenant dans le giron d'Electronic Arts, un éditeur plus connu pour ses simulations que le précédent. Le principal reproche fait a FU2, à savoir une zone de vol restreinte à une région, se réitère dans ce nouveau volet. Bien sûr, cette dernière est différente puisqu'on pourra désormais survoler la région de Seattle (au nord-ouest pour ceux qui n'ont pas vu Wargames), berceau de l'aéronautique commerciale puisque Boeing y est très implanté depuis belle lurette. À la différence de San Francisco (où nous pourrons toujours voler), la région de Seattle est beaucoup plus vaste, au point que FU3 va nous donner la chance de piloter un biréacteur d'affaires, le Beechjet 400A, qui peut emporter 6 passagers sur 4000 kilomètres. Du côté des nouveaux appareils, nous trouverons aussi un planeur et un vrai hydravion (à la coque servant de flotteur). Ne rompant pas avec son précédent volet, la documentation livrée avec le jeu sera un modèle du genre : listes et diagrammes des aéroports et installations, approach plates, sid & stars pour les plus grosses pistes et j'en passe. D'ores et déjà, Flight Unlimited III apparaît comme un monument de la simulation.









GENRE
SHOOT-THEM-UP

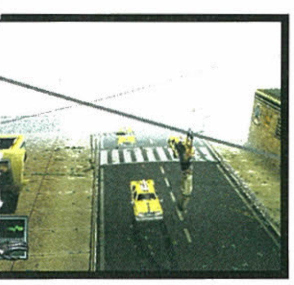
DÉVELOPPEUR
MUCKY FOOT

SORTIE
FIN 99

Urban Chaos

Un jeu sur la violence urbaine, ambiance fin du monde : Urban Chaos s'annonce plein d'humour.





▼ Avouez que la brume n'a rien de bien rassurant...

Ceux qui parlent de banlieues sanglantes, de bains de sang à Troudumonde-sur-Seine n'ont encore rien vu. Urban Chaos va leur montrer ce qu'est vraiment le carnage urbain dans toute sa splendeur. Dans un futur proche où, prédit par Nostradamus, le roi de la terreur arrive accompagnant la fin du monde, les soubresauts de nos banlieues paraîtront bien tiédasses. Haut les flingues, voici venir le temps de la violence, de la violence autorisée.
Deux personnages vous seront proposés : le policier agile et plein de bon sens, et le policier expérimenté et blasé.
Bien entendu, la chasse aux lapins sera différente selon celui que l'on choisira. Comment demander à un gros plein de soupe de s'introduire par la fenêtre pour surprendre sa proie quand il a déjà du mal à sortir de sa voiture ? Non, c'est bien plus simple pour lui de faire travailler ses méninges et d'utiliser un des nombreux véhicules disponibles pour rouler plusieurs fois de suite, si nécessaire, sur les sales petits vauriens qui se présentent au coin de la rue. Quant au jeune chien de chasse, il préfère, lui, se glisser dans l'ombre et surgir de nulle part pour voir la peur au fond des yeux de sa proie. C'est tout juste s'il n'y met pas les dents pour faire gicler le sang. Chacun des personnages aura ses compétences personnelles et mettra en scène des moyens différents pour parvenir à son but. Ruse, arts martiaux, armes en tout genre, différents engins, rien ne manquera pour vous permettre d'exploiter à fond leurs possibilités.



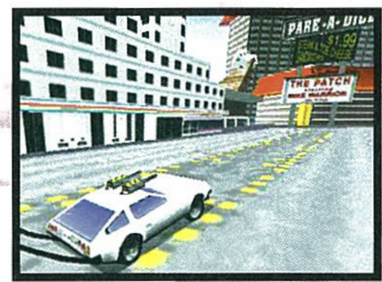


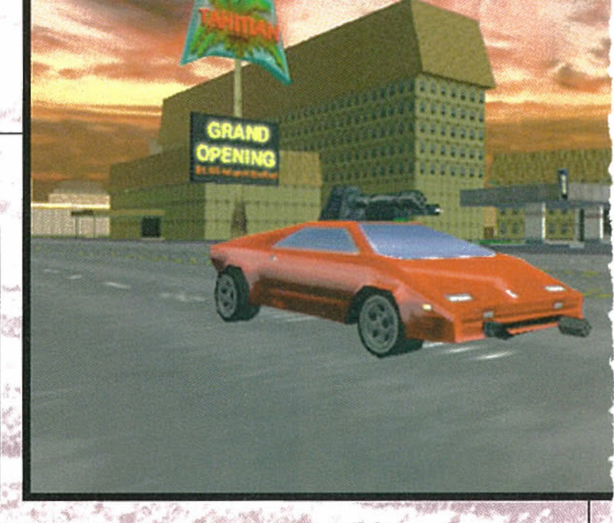
Liberté chérie

Le décor devrait autoriser toutes les fantaisies qui vous passent par la tête. Complètement interactif, il vous donnera l'impression d'évoluer dans une véritable ville de verre et de métal entièrement démontable (bien entendu, si vous avez un petit canif, ne vous attendez pas à voir s'écrouler les murs). Vous dialoguerez avec vos concitoyens de la pluie et du beau temps, le petit-fils du voisin d'en bas qui a mal tourné, et pourquoi pas la bouchère qui couche avec le facteur (enfin là, j'exagère peut-être).
Vous traquerez les salauds en sautant de balcon en balcon, traverserez les fenêtres en les faisant voler en éclats, et pourquoi pas, grimperez le long de la tuyauterie pour surprendre une équipe de sales mecs au premier étage d'un motel. Rien ne vous sera interdit, vous serez libre de casser ce que bon vous semble, et d'aller où bon vous semble.
Le moteur 3D donnera à ce mélange de beat-them-up, de shoot-them-up et de plate-forme tout l'allant d'un véritable Quake. Temps variable, effets de brouillard, ombres des personnages et collisions nous assurent de supers effets de la mort qui tue. Par contre, la machine demandée pour faire tourner tout ça sans ralentissement devrait être moins géniale. Mais pour nous livrer à nos carnages préférés, on est prêts à tout, même à upgrader notre bécane. Le réseau devrait être supporté sans problème. Urban Chaos s'annonce comme un grand jeu. S'il tient la moitié de ses promesses, la plupart d'entre nous se retrouveront en début de l'an 2000 à essayer d'empêcher la fin du monde. Imaginez qu'il sorte le jour même du nouveau millénaire, la situation ne manquerait pas d'humour, quand tant de sectes annoncent la mort de notre monde.









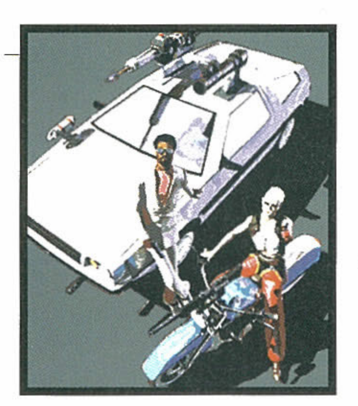
GENRE
ACTION SIMULATION

DÉVELOPPEUR
ACTIVISION

SORTIE
NC

Interstate '82

J'étais bien content de voir l'82 sur le salon. Depuis quelque temps, la suite tant attendue d'Interstate'76, le jeu de voitures le plus groovy de la côte Ouest, avait pris un léger retard. Six mois de retard, en fait. Le voilà qui revient au devant de la scène, relooké de frais.

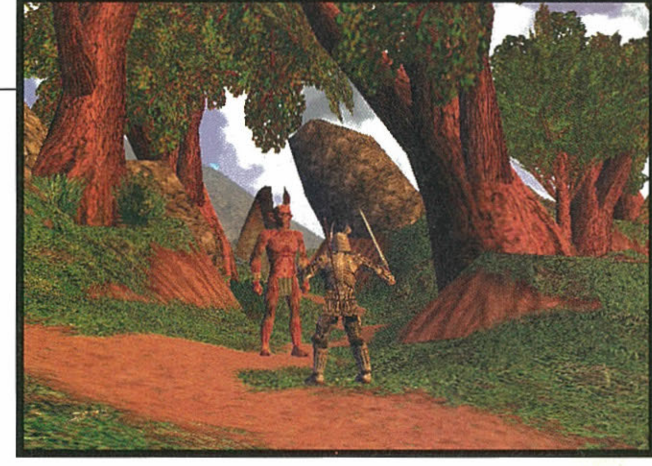


Woua ! Il est chouette votre tee-shirt Interstate'82. Vous l'avez chopé où ?
- Ben... chuis la productrice du jeu...
- Mmmm, évidemment, ça explique tout. Et si vous nous parliez de votre bébé ?
Ah ça, la productrice américaine d'l'82, je lui ai bien pris la tête. Wanda ne l'avait pas encore passée au « Persuadotron » alors, forcément, en voyant débouler un journaleux franchouillard, elle a un peu flippé. Elle voulait m'envoyer direct voir l'attachée de presse française. Rien à faire, j'ai pas cédé d'un pouce et, finalement, j'ai joué à la dernière version d'l'82 pendant un bon quart d'heure. Pas de Las Vegas sur cette démo. Les programmeurs ont balancé par-dessus bord le vieux moteur d'l'76 et doivent refaire toutes les modélisations et les textures urbaines. Interstate'82 est basé sur la technologie d'Heavy Gear II. Les explosions et les ciels nuageux sont donc de toute beauté même si on pourra relever un certain manque de détails pour l'instant. La jouabilité est intacte. Au volant de « muscle cars », vous écumez les routes de Las Vegas et ses alentours. Ultra-blindées, les voitures sont équipées d'une panoplie qui ferait saliver le Mister Q des James Bond. En face, des enfoirés du gouvernement, suréquipés eux aussi : écrans de fumée, jets d'acide, mitrailleuses couplées, satellites orbitaux avec méga-lasers... Certains persos ont disparu. Taurus n'a plus sa coupe afro. Maintenant, c'est plutôt crête de punk et compagnie, années 80 obligent.

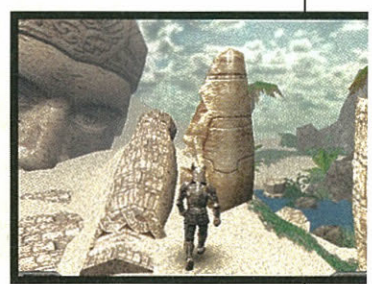


- Comment ça, pas de frein à main ?
- Ben, c'est pas encore implémenté dans cette version...
- Et le rétro, il est passé où le rétro ?
- On a viré le rétro, ça divise par deux le frame rate quand on est en ville. Mais on peut afficher une vue arrière plein écran à tout moment.
- Ok, ça ira pour cette fois.
Grande nouveauté d'l'82, on peut sortir de sa caisse pour se balader ad pedibus. Si on s'éjecte à pleine vitesse, on ira effectuer un super roulé-boulé avant de se relever flingue à la main pour blaster tout ce qui bouge... bien planqué derrière un tronc d'arbre. Car le piéton est très vulnérable face à une caisse. En revanche, il dispose de mouvements variés : s'accroupir, se pencher, courir, effectuer un saut de côté. Les décors exploitent toujours ce qui a fait le succès du précédent volet. À savoir de grandes étendues en « open-space » où il fait bon rouler à tombeau ouvert. Il y a des ponts, des étendues d'eau où se reflète le ciel. Mais je n'ai pas encore vu les décors des villes, ni les nouveaux véhicules annoncés (notamment des motos comme des choppers), ni la fameuse Area 41, une base secrète où les gouvernementaux font des expériences étranges (rappelez-vous le crash d'OVNI de la mission 7 d'l'76).
- Hé, hé, dites M'ame la productrice, on pourra changer les décos des bagnoles sans avoir à cheater comme des mômes attardés ?
- Sans problème. D'ailleurs, je peux vous montrer l'interface. Ça, c'est implémenté.
Ouf, Zak Norman (le chef de projet) nous a entendus. Il est désormais possible de modifier entièrement l'apparence de son bolide préféré. On importera même des textures externes si ça nous plaît.
Vous l'avez compris, le programme qui tournait est très loin de refléter toutes les options d'Interstate'82 : la météo variable, la ville entière où on ira à pied se placer en embuscade, les 25 environnements différents, les musiques d'époque (Soft Cell, Devo, Adam and the Ants...), les scènes intermédiaires avec leur look polygonal, le scénario bien délire aussi. Bref, Interstate'82 n'est pas largué comme on pouvait le croire en voyant la version ringardisée de l'E3 98. Chouette alors !









GENRE
JEU DE RÔLE

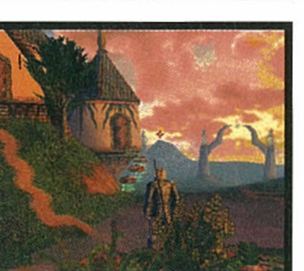
DÉVELOPPEUR
ORIGIN SYSTEMS

SORTIE
N.C.

Ultima 9, Ascension

Un nouveau volet comportant encore quelques faiblesses, mais aux somptueux graphismes.







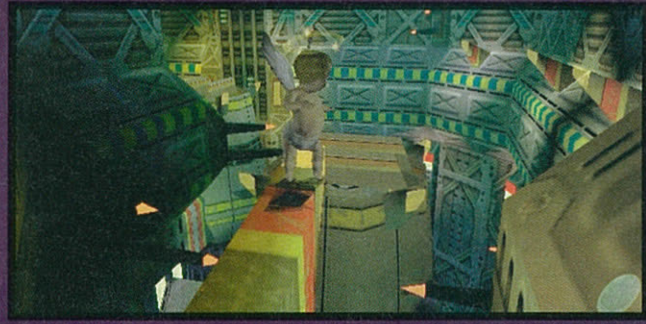
On vous l'a fait cent fois, le coup d'Ultima Ascension. Cela a commencé au dernier E3 (tiens, si longtemps ?), où Garriott avait fait des déclarations inquiétantes qui laissaient penser que ce joyau des jeux de rôle s'était transformé en un produit d'une grande pauvreté, à la Tomb Raider. Aujourd'hui (voir les news), Garriott se retranche derrière les arguments du marketing pour expliquer ses dires maladroits. Fort heureusement, cette fois-ci, nos grands reporters ont pu enfin voir de quoi il en retournait, ou tout du moins de quoi il SEMBLAIT en retourner. Car Garriott, après Ultima 8, nous a prouvé qu'il n'était plus à un foirage près, mais aussi parce que le maître-mot de l'équipe de développement est : « Rien n'est définitif jusqu'à la sortie. » Cela veut bien sûr dire que toutes les listes des spécifications présentes jusqu'à maintenant sont loin d'êtres définitives, mais aussi - pour les plus paranos d'entres nous - que des aberrations peuvent encore s'introduire dans le jeu jusqu'au dernier moment. Enfin, faut pas se plaindre non plus, ce qui a été aperçu sur le salon est plutôt prometteur quant au moteur graphique, même si Iansolo a pouffé de rire lorsqu'au rebootage de la démo, ce dernier a vu dans l'écran de démarrage que la machine se trouvait être un PIII 500 avec 524 Mo de Ram. Garriott, de son côté, annonce une configuration minimum de P233/P300 avec une carte accélératrice... Enfin qu'importe, Ultima Ascension sera le dernier épisode où figurera l'Avatar : un coup d'œil sur la carte du jeu suffit pour qu'on reconnaisse Brittania dans un lointain futur, où la partie sud (celle ou est bâtie Trinsic) et la partie nord du continent (où se trouve Britain) se sont à nouveau séparées comme au temps de ... hum... Ultima 4. Ultima 7 comptait 150 personnages, Ascension en annonce 175 différents, avec des conversations uniques et une centaine de visages pour les gens du commun. Garriott a pour projet de les étendre à 200-250 si on est sages. Bien sûr, dans le tas on ne compte pas les gardes qui viennent meubler les villes et nos soirées de sacripants. L'une des plus mauvaises nouvelles est que l'avatar va encore se replonger dans son pot de vertus, et s'en enduire le corps jusqu'à plus soif. Celles-ci, toujours au nombre de 8, seront omniprésentes dans le jeu, et guideront nos pas. Bigre. Au niveau du moteur, ce dernier supporte des effets atmosphériques comme le brouillard et la pluie, des nuages qui bougent, le jour et la nuit (« Magnifiques », commente Iansolo) avec le soleil qui tombe progressivement, et des phases de lunes (au nombre de deux, je vous le rappelle) respectées. Bien sûr, en se téléportant d'une moongate à une autre, nous pourrons tomber à une heure différente, ou encore dans une zone météorologique dissemblable. Autrement, pour ce qu'on a pu en voir, Ascension a un moteur graphique somptueux, des paysages rarement plats et fortement boisés. Le contrôle total de la caméra permet de voir sous n'importe quel angle. Grande nouveauté, on trouve aussi un modèle physique gérant l'inertie, la masse et le centre de gravité des objets en fonction de leur géometrie. Parmi les moyens de se déplacer, on pourra grimper dans les moongates, ou encore évoluer en bateau. Pour le moment, rien n'a été décidé quant aux éventuelles autres montures ou véhicules. Le personnage peut enfin nager, courir, grimper, et faire bien d'autres choses impossibles dans les autres jeux. Côté ménagerie, on trouve une trentaine de monstres différents avec des variations pour certains d'entre eux. Les combats se déroulent en temps réel et sont guidés par des modes et des instructions multiples. Et pour ce qui est de la liberté d'expression, il devrait être possible de tuer tout ce qui bouge, nage, rampe ou porte une couronne (suivez mon regard). Les musiques qui ponctuent le jeu sont vraiment fantastiques et s'intègrent bien au jeu. Que demande le peuple ? Que ce jeu sorte un jour...











GENRE
ACTION AVENTURE

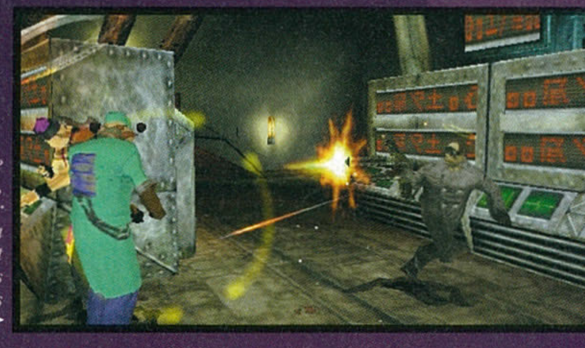
DÉVELOPPEUR
SHINY

SORTIE
FIN 99

Messiah

Ce que l'on sait de David Perry, c'est que le jour où il crèvera, il ne sera pas réincarné dans la peau d'un ange, puisqu'il a une tête de comptable. De fait, il sera impossible de le croiser dans Messiah.

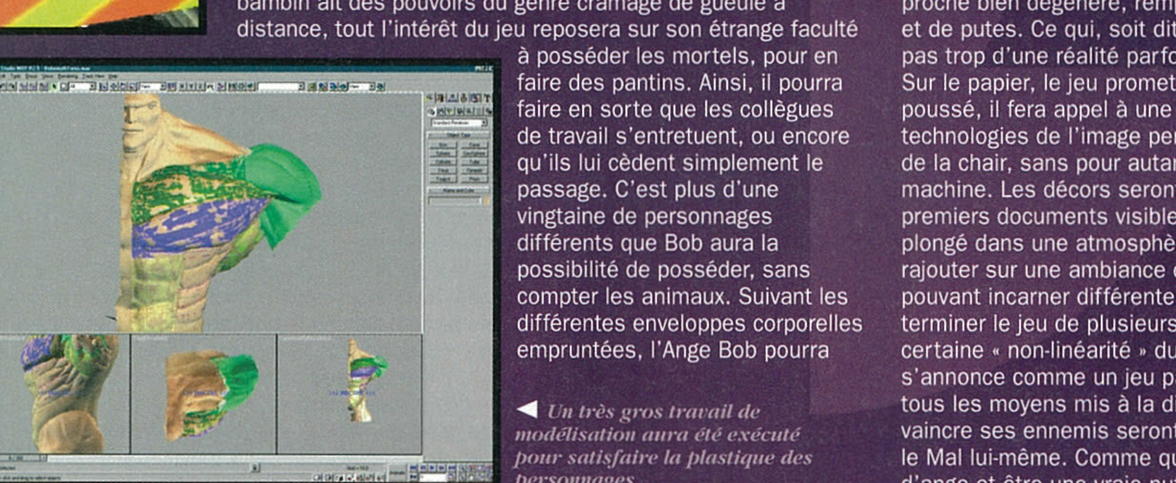




À chaque incarnation, le joueur bénéficiera des armes et accessoires de ses possédés. ▶

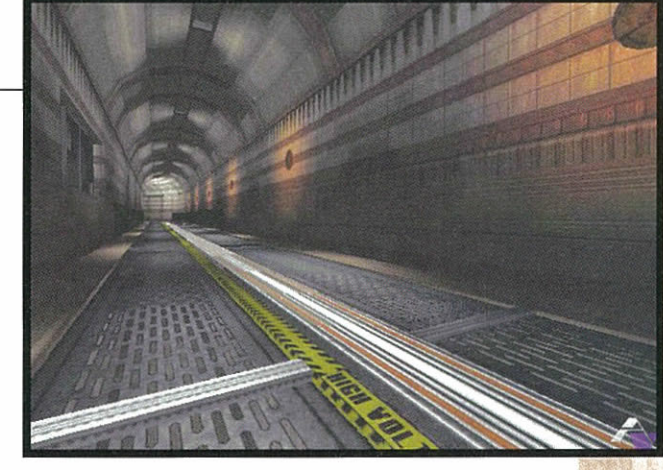


Ce qu'il y a de bien, dans Messiah, c'est quand on le hurle à la cantonade. Là il y a toujours deux ou trois personnes pour répondre : « À tes souhaits ! » Ça résume bien l'attente du produit : aussi redoutable qu'un mauvais rhume, mais il faut reconnaître que ça peut faire du bien quand il sort bruyamment. Messiah vous permettra de jouer Bob, un chérubin qui s'amène sur Terre au bout de 150 ans de règne de Satan sur les mortels. Du haut de son mètre, ce charmant bambin ailé se mettra en quatre pour bouter le Cornu en dehors de la surface de la planète, et tous les moyens seront bons pour y arriver. Bien que le charmant bambin ait des pouvoirs du genre cramage de gueule à distance, tout l'intérêt du jeu reposera sur son étrange faculté à posséder les mortels, pour en faire des pantins. Ainsi, il pourra faire en sorte que les collègues de travail s'entretuent, ou encore qu'ils lui cèdent simplement le passage. C'est plus d'une vingtaine de personnages différents que Bob aura la possibilité de posséder, sans compter les animaux. Suivant les différentes enveloppes corporelles empruntées, l'Ange Bob pourra utiliser une foule d'accessoires plus marrants les uns que les autres : du fusil à concussion au lance-flammes, il aura l'embarras du choix. L'action se passera dans un futur proche bien dégénéré, rempli de militaires, de technocrates et de putes. Ce qui, soit dit en passant, ne nous changera pas trop d'une réalité parfois un peu trop encombrante. Sur le papier, le jeu promet beaucoup : esthétiquement poussé, il fera appel à une bonne quantité de nouvelles technologies de l'image permettant de restituer la sensibilité de la chair, sans pour autant ralentir les performances de la machine. Les décors seront assez riches, mais au vu des premiers documents visibles, l'ensemble sera sans doute plongé dans une atmosphère bien sombre, question d'en rajouter sur une ambiance claustrophobe. De plus, le joueur pouvant incarner différentes enveloppes corporelles, il pourra terminer le jeu de plusieurs manières, garantissant une certaine « non-linéarité » du scénario. Au final, Messiah s'annonce comme un jeu paradoxal (un de plus !), puisque tous les moyens mis à la disposition d'un chérubin pour vaincre ses ennemis seront bien pires que ceux employés par le Mal lui-même. Comme quoi, on peut avoir une gueule d'ange et être une vraie pute.



◀ *Un très gros travail de modélisation aura été exécuté pour satisfaire la plastique des personnages.*









GENRE
ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR
CAVEDOG
SORTIE
SEPTEMBRE 99

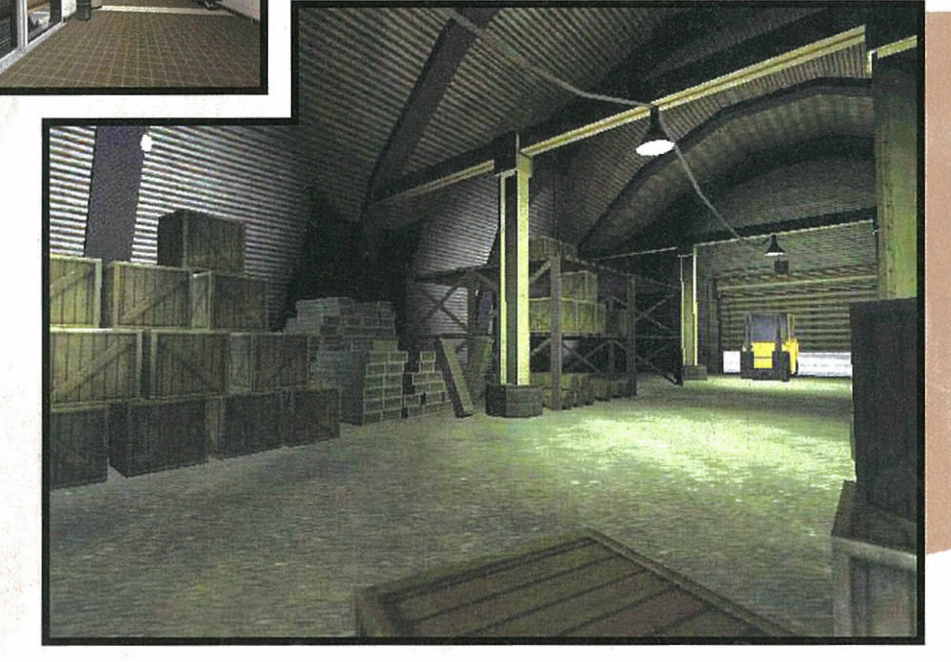
Amen The Awakening

Vu de loin, Amen pourrait ressembler à un Pandanlageule-like de plus. Certes, le moteur, tout ce qu'il y a de plus 3D, le place en bonne position dans la course à l'affichage de décors détaillés, où il fera bon cavaler. Mais apparemment, Amen devrait bénéficier d'un scénario un peu plus évolué que celui de « je vise-je tire », du moins en mode solo.

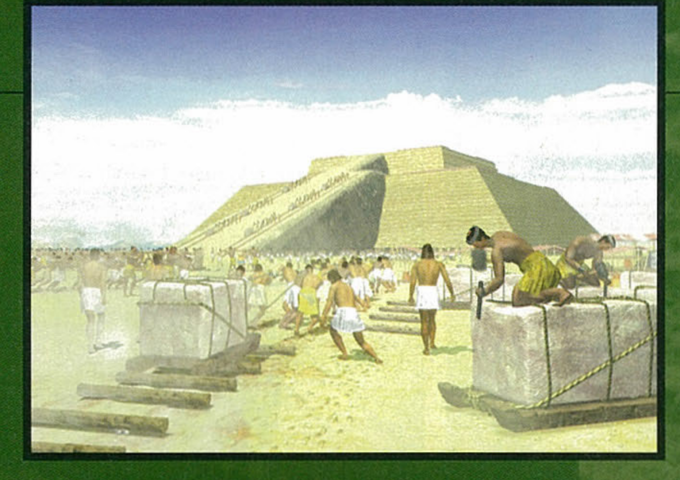


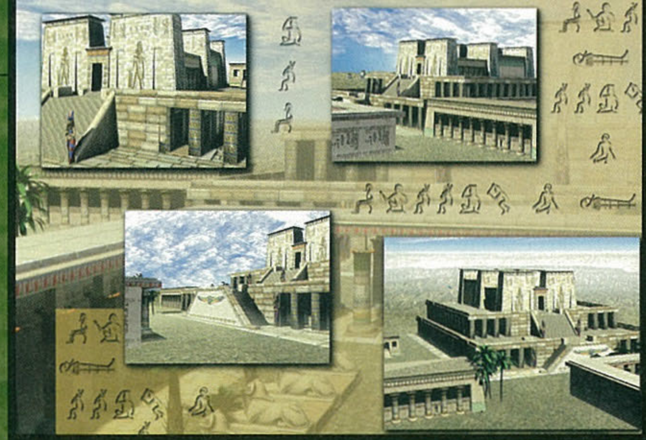
Tout commence un soir de réveillon 2032, lorsqu'une bonne partie de l'humanité pète les plombs et se met à égorger nos fils, nos compagnes. Si si, jusque dans nos bras, les salauds, comme si le massacre des dindes et des sapins n'était pas suffisant. Et je ne parle pas des saumons. Naturellement, c'est encore à vous qu'incombera de mettre un peu d'ordre dans tout ça, en incarnant Bishop Six. Mon gars Bishop a assisté au massacre de sa petite famille et du coup a rejoint la Résistance. Ça, c'est la touche psychologique du jeu. Rudement forts en psychologie, les scénaristes ricains.
Une petite voix me chuchote qu'un scénario, dans un jeu d'aventure/action, tient souvent sur un ticket de métro : dans un jeu sans scénario, on tire sur tout ce qui bouge sans raison ; avec, on tire sur tout ce qui bouge en connaissance de cause. Tsss... Ceux qui apprécient le genre devraient adorer, car la chose se passera sur 12 niveaux gigantesques. Tellement gigantesques, qu'on les qualifie d'actes. Pour vous donner une idée de la démesure de la chose, un « acte » devrait couvrir autant de surface que 10 niveaux de Quake !
Histoire de laisser refroidir les armes, on sera toutefois confronté, dans le jeu, à quelques énigmes de haute volée, genre « comment ouvrir cette porte ? », ou, encore plus psychologique « comment atteindre cette porte ? ». Côté décors, pas mal de nouveautés. Fini les jeux se passant dans la campagne, qui nous empoisonnent depuis des années, avec leurs arbres mignons, leurs petits cours d'eau serpentant entre de douces collines amoureusement moulées à la louche et leur cohorte de détails champêtres et chan churpr, euh, sans surprise. Ici, on se baladera dans un environnement urbain dévasté, genre pique-nique dans les gaines d'aération d'un complexe pétro-chimique ou visite guidée du parking nord de Roissy, après une explosion atomique un dimanche de novembre. Mauvaise foi mise à part, il se peut que cette partie de cache-cache pour commandos bénéficie d'une réelle ambiance, mais pour ça, il faudra attendre de tester la chose. En tout cas, le fait que les créateurs du jeu se réclament de System Shock, vrai bon jeu d'aventure/action d'Origin, laisse présager du meilleur. Avec un peu de chance, il se pourrait que le tout soit supérieur aux parties qui semblent le composer.
La grande certitude concernant Amen, finalement, c'est le fameux moteur 3D. Alors que le terrain de jeu de Half-Life est découpé en sections assez restreintes, celui de Amen paraît gigantesque. Comme nous l'avons vérifié au salon, le personnage peut courir très longtemps sans qu'un chargement de décor ne vienne geler l'action. Cerise sur le gâteau, la vision n'est pas limitée à quelques mètres. Certes, les 32 000 couleurs en 1024x768 apportent beaucoup à la représentation réaliste des décors, mais là encore, l'Awakening Engine remplit son rôle. Bref, il se pourrait qu'une fois de plus, Cavedog apporte un peu de sang neuf à un genre qui en a bien besoin. Mine de rien, chez Cavedog, ils ont réalisé un sans faute jusqu'à présent. Un seul, ouais, mais sans faute.











GENRE
STRATÉGIE
GESTION

DÉVELOPPEUR
IMPRESSIONS

SORTIE
SEPTEMBRE 99

Pharaoh

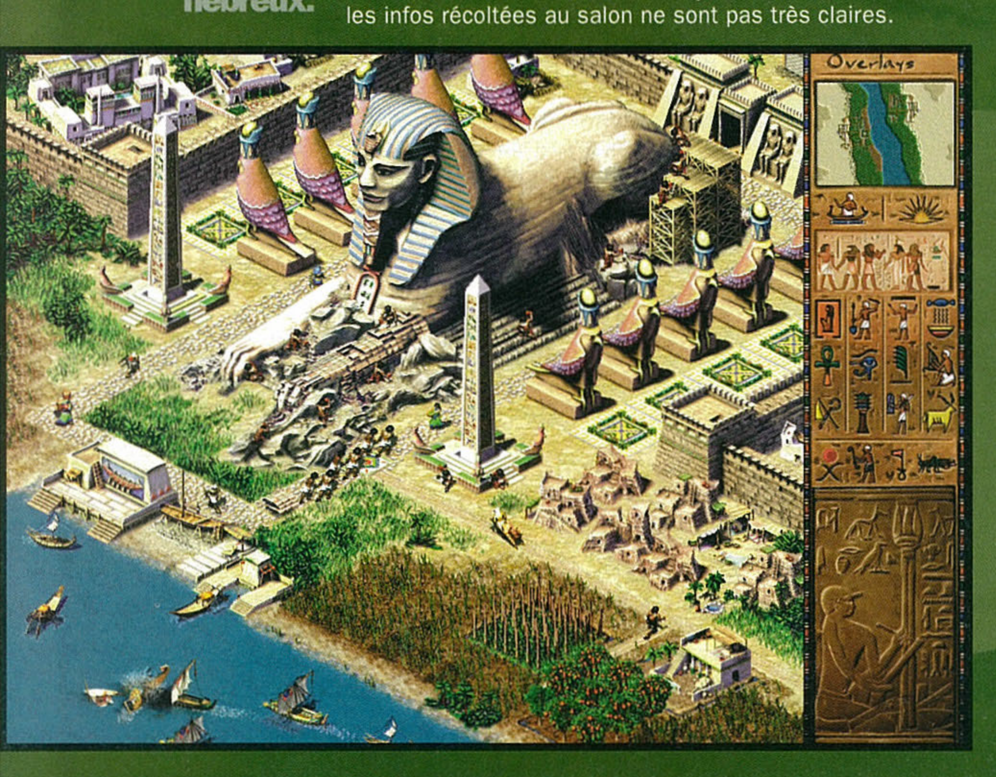
Vous avez aimé donner des chrétiens à dévorer à vos lions ? Ne passez pas à côté du plaisir rare de faire construire des pyramides par vos esclaves hébreux.

On ne change pas une bonne recette. Cet adage de grand-mère, les développeurs en ont fait leur credo, et c'est sans surprise que nous avons retrouvé Impressions, les créateurs de Caesar III (400 000 exemplaires vendus, tout de même), nous présentant leur dernier rejeton : un nouveau jeu de gestion de ville. Avec au départ un village primitif, votre ultime but sera de mettre au monde un premier Pharaon qui fondera une dynastie. Vous ferez donc traverser à vos paysans trois Ages de l'Égypte antique : l'Age du Fouet, l'Age de la Trique et l'Age du Pied au Cul (aussi appelé Age d'Or). Il vous faudra apprendre à faire face aux crues du Nil, mais aussi à tirer parti de sa fertilité. Si ça se trouve, on pourra construire d'immenses choses inutiles que l'on soupçonnera plus tard de communiquer avec d'autres galaxies, tellement il semble inconcevable que l'on ait dépensé tant d'énergie juste pour construire d'immenses demi-cubes. En fait, détruire vos ennemis sur terre comme sur mer, ainsi que sous le sable et dans les pyramides (en shoot 3D contre des momies projetant du Natron) tel sera probablement le but de Pharaoh 2. Voilà, c'est sûrement ça. Ou non. En fait les infos récoltées au salon ne sont pas très claires.



▲ *Et maintenant, quelque chose de totalement différent.*

Pour l'instant, le joueur se contentera de détruire ses ennemis sur terre et sur mer dans ce premier volet (peut-être aussi dans les pyramides avec du Natron, mais à ce stade du développement, rien n'est moins sûr). Vous pourrez également vous « amuser », comme dans Caesar III, à construire une ville parfaite avec le kit de construction. Vivez votre vie de Pharaon « on the road » allant de motels en trucks stops ou, moins rock & roll mais tellement plus historique, en gérant vos unités : Danceurs, Jongleurs, Faconiers de Papyrus, Chasseurs et Embaumeurs (qui projettent du Natron, mais par plus petites quantités que les momies, bien entendu).



Épilogue

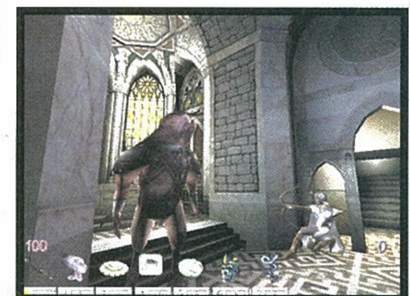
De multiples campagnes, un mode didacticiel, du Natron, et des momies projetant du Natron en quantités impressionnantes, tous les éléments sont donc réunis pour faire de Pharaoh un jeu de référence sur l'Égypte antique.

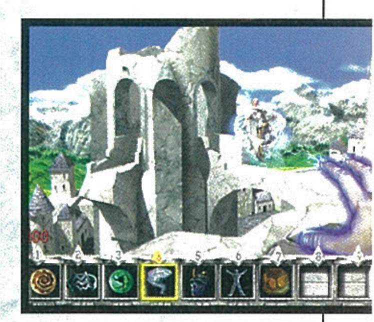


▲ *Akenoteph et Kanaton, son jeune fils, les célèbres pharaons invisibles. Qu'ils sont cons de se faire prendre en photo !*









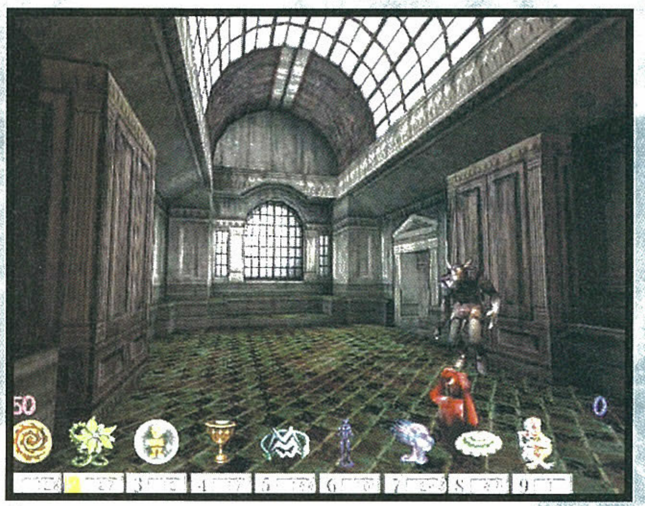
GENRE
SHOOT STRATÉGIE

DÉVELOPPEUR
LEGEND

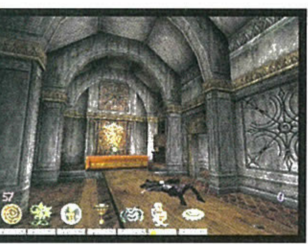
SORTIE
SEPTEMBRE 99

Wheel of Time

Tiré de la série de romans de Robert Jordan, Wheel of Time devrait faire honneur au moteur d'Unreal qu'il exploite à donf' dans un jeu d'action à la 1re personne, agrémenté d'un brin de stratégie, saupoudré de quelques éléments de jeu de rôle. Tout un programme !



▲ *L'interface sera suffisamment simple pour vous laisser admirer la profondeur des niveaux.*







Même que son développeur était plutôt fiérot en nous le montrant. Faut dire que l'on sortait de la présentation de Black & White et que pas grand-chose ne pouvait encore nous impressionner. Pourtant, peu à peu, nous avons fini par trouver que Wheel of Time avait quelques chances de sortir du magma ambiant des Couic-like présentés sur le salon. Par ses qualités graphiques tout d'abord. Par quelques concepts intéressants pour le genre ensuite.

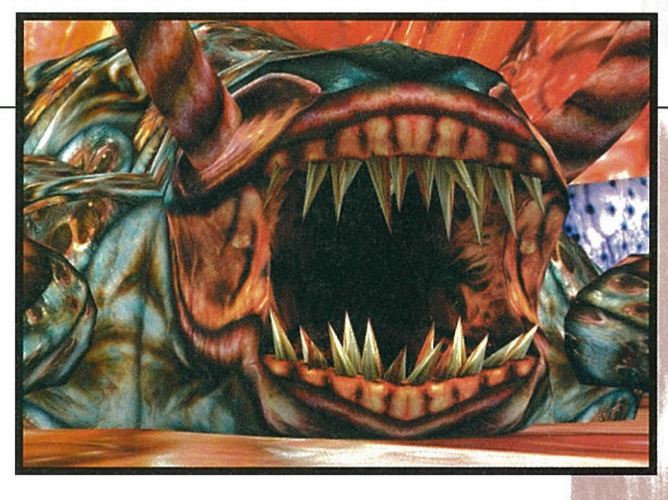
40 objets magiques

L'univers de Wheel of Time est directement tiré de la série de romans de Robert Jordan. Il ne sera pas nécessaire de les avoir lues pour se plonger dans le jeu. Pourtant, les fans des bouquins devraient apprécier de retrouver un monde qui leur est familier. Présentons l'histoire en quelques mots. Il y a longtemps, dans un monde de légendes, les hommes ont légèrement déconné en ouvrant la porte au « Dark One », une entité suprême hautement maléfique. Grâce à la magie, le Mal a pu être enfermé dans une prison. Mais le chaos qui a suivi a vu la disparition des quatre sceaux fermant la prison. Maintenant, quatre entités détiennent ces quatre clefs, chacune dans sa propre dimension. Voilà... les puristes me pardonneront. WoT pourra être joué de deux manières différentes. Dans le mode solo, on incarnera Elayna, un de ces gardiens qui cherchent à récupérer un des sceaux dérobés par les forces opposées. Le scénario multijoueur permettra aux joueurs de choisir entre quatre entités différentes. Celles-ci se battront en permanence pour le contrôle des sceaux. Dans WoT, il ne sera pas possible de détenir plus d'un sceau sur soi à la fois. Alors, pour conserver leur précieux butin, les joueurs devront les stocker dans leur citadelle. Il faudra ensuite défendre sa citadelle contre les attaques des entités adverses, tout en partant à la conquête des autres sceaux. Et c'est là que se situent les éléments plus stratégiques du jeu : la citadelle pourra être truffée de pièges que l'on placera à sa guise ; mieux encore, on installera des gardiens, des créatures spécialement entraînées pour repousser ou retarder les incursions ennemies. Oui, ça rappelle les concepts de Dungeon Keeper, sauf qu'ici tout se joue en vue subjective, grâce au moteur 3D d'Unreal. WoT utilisera une version améliorée d'Unreal. Le moteur original d'Epic est déjà fort seyant, mais Legend y a apporté des innovations sympathiques, comme un système de particules très sophistiqué qui fait des merveilles pour simuler des effets météorologiques comme la pluie (les gouttes dans les flaques, un bonheur), la neige ou le vent. Bien sûr, en mode multijoueur, WoT exploitera toutes les fonctionnalités d'Unreal Tournament. Une autre des spécificités de Wheel of Time tient dans le très grand nombre d'objets magiques présents dans le jeu. Plus d'une quarantaine. Chaque relique (Ter'angreal) donne accès à des sortilèges aux effets graphiques soignés et aux spécificités propres. Cela va du jet d'air (ridicule) à la boule de feu (plus rigolo), en passant par le rayon électrique, les fléchettes magiques ou les missiles d'énergie... D'autres sortilèges pourraient apporter plus de stratégie dans les parties multi : boule électrique lente mais autoguidée, « switch place », bouclier. Bref, s'il ne révolutionne pas le genre du Couic-like, WoT possède quelques arguments intéressants : un univers de référence, un graphisme de qualité, un gameplay « maître du haut château » et une foultitude de pouvoirs magiques.









GENRE
STRATÉGIE TEMPS RÉEL/ACTION

DÉVELOPPEUR
COMPUTER ARTWORKS

SORTIE
FIN 99

Evolva

Virgin bouge encore, Virgin donne des signes de vie. Et quels signes ! Ça grouille de partout et ça se joue des lois de la génétique. Eh ben, c'est du propre !

Evolva n'est en rien une maladie sexuellement transmissible. Ce n'est pas non plus une femme politique et encore moins un parfum. Elvolva est un jeu qui parle de l'affrontement sanglant entre deux miracles de la génétique. Ce qui, en soit, représente un bon résumé des trois aspects précédemment présentés comme hypothétiques. D'un côté, les Genohunters. Incarnées par le joueur, ces créatures sont des guerriers qui ont une étrange capacité à s'adapter à leurs besoins, en modifiant génétiquement et morphologiquement leur organisme.
De l'autre, les Parasites, arachnides géants à l'appétit féroce dont les projets d'expansion ne s'arrêteront qu'aux limites de la galaxie. Le jeu se présentera comme étant un stratégie temps réel, mais cela n'enlèvera en rien la bonne dose d'action rapide. Tout en sélectionnant ses unités, le joueur aura le loisir de se glisser dans la peau de l'une d'elle, pour affronter d'une manière plus directe les saloperies qui viendront l'agresser. Il faudra aussi qu'il puisse gérer correctement ses ressources, s'il souhaite progresser dans différents domaines de recherches, afin d'acquérir de nouveaux pouvoirs génétiques lui permettant d'améliorer la létalité de ses troupes. Bien que l'aspect polymorphe soit la principale force du jeu, il est impossible de rester insensible à sa plastique. On a l'impression de replonger dans des illustrations de livres de science-fiction et d'anticipation des années soixante-dix, moins peace, si on observe l'aspect vindicatif des créatures rencontrées. Celles-ci ressemblent toutes plus ou moins à de grosses araignées, qui ont, elles aussi, la capacité de se modifier génétiquement, afin de transformer leur corps en véritables armes de guerre. Comme chacun des scénarios et chacune des menaces seront propres à chacune des parties, chaque joueur obtiendra, à la fin du jeu, un Genohunter unique dans ses différentes capacités offensives. De fait, Virgin nous garantit de bonnes parties en réseau, entre joueurs expérimentés et unités aussi différentes qu'uniques. Les produits transgéniques ont encore un bel avenir devant eux.

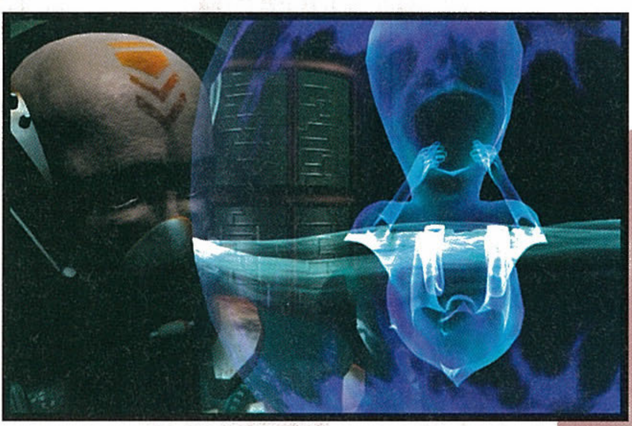




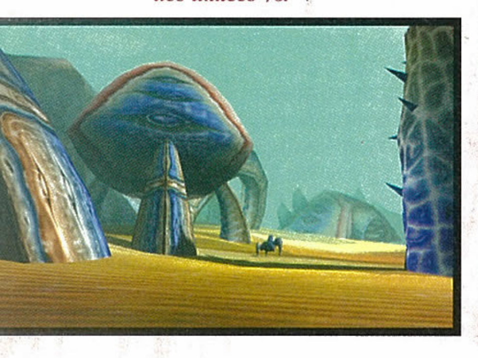
▲ Le joueur pourra gérer les champs de vision de chacune de ses unités sur le terrain grâce aux fenêtres de celles-ci.



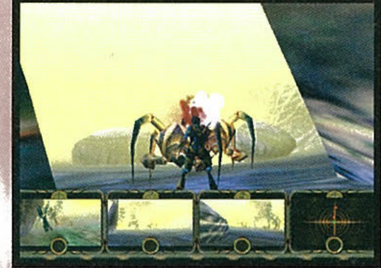
Votre seule arme valable : vos progrès dans les recherches génétiques. ▶



Les décors seront sortis tout droit des visions de la science-fiction des années 70. ▼



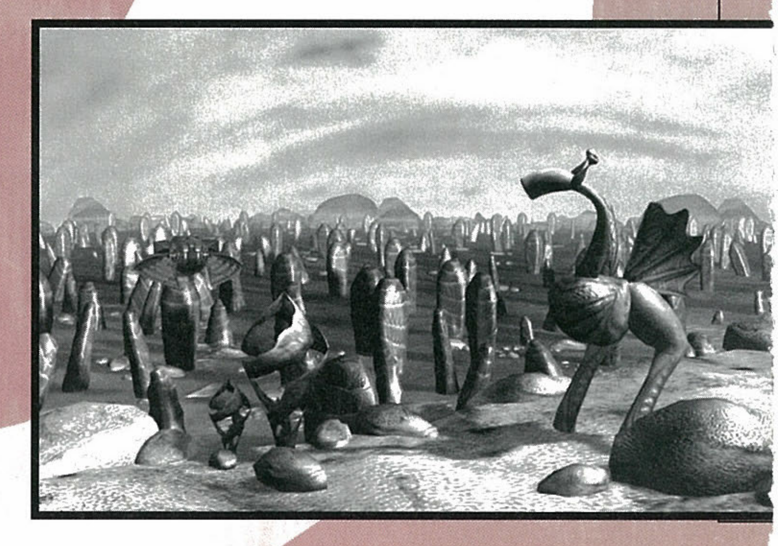








▲ Tout, chez vos agresseurs, sera dangereux : même les flatulences.

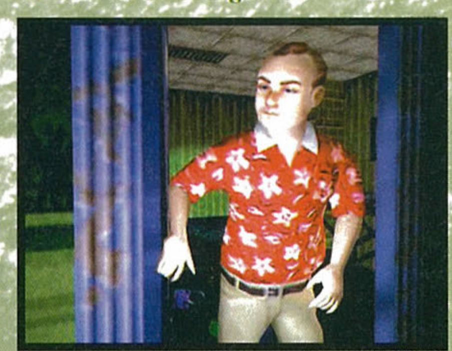






◄ Souvenir de leurs vacances au camping des Glabuis : Staline monte la tente de Sting.

Phil Collins à son anniversaire, avec tous ses amis imaginaires. ▼

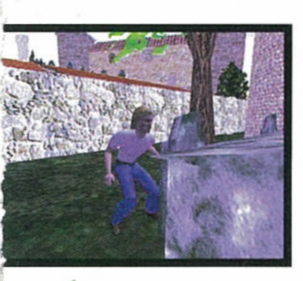


GENRE
AVENTURE
DÉVELOPPEUR
SIERRA STUDIOS
ÉTATS-UNIS
SORTIE
SEPTEMBRE 99

Gabriel Knight III
Blood of the Sacred, Blood of the Damned



▲ *Phil Collins déterre le cadavre de Cyril Colard.*

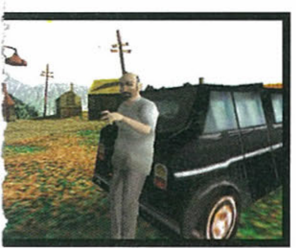


Énigme, puzzle, suspect, enquête, Phil Collins, passage secret, clef et détective. Parmi ces 8 mots, un intrus s'est glissé, un intrus à face de panaris.

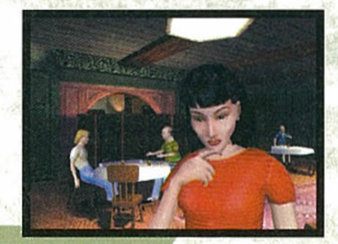
Connaissez-vous Rennes-le-Château ? Non ? Paraît pourtant que c'est super connu. Bob Arctor est même révulsé que ça ne me dise rien. Les Américains semblent mieux connaître cette ville que moi. Il s'y passerait même des tas de trucs vraiment magiques et la ville serait peuplée de francs-maçons magiciens immortels. Aux yeux émerveillés d'enfants obèses de Bob et de ses pairs les Américains, Rennes-le-Château serait donc l'épicentre du paranormal et aurait, depuis belle lurette, gagné sa place au hit-parade des hauts lieux de tourisme pour enquêteurs fumeurs de crack, au côté des célèbres Stonehenge, Salem, Lourdes ou (moins connu) Chamougra. Et c'est donc dans notre bonne vieille et très paranormale ville de Rennes-le-Château que prendra place ce troisième volet de Gabriel Knight.

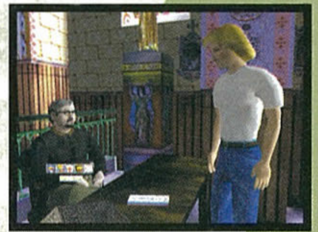
Fantômette et le mystère de la chèvre-vampire de Chamougra

Tout commence sur l'invitation de Gabriel à passer un week-end dans la demeure d'un prince détrôné. (Oui, là, je les cite... les Américains croient



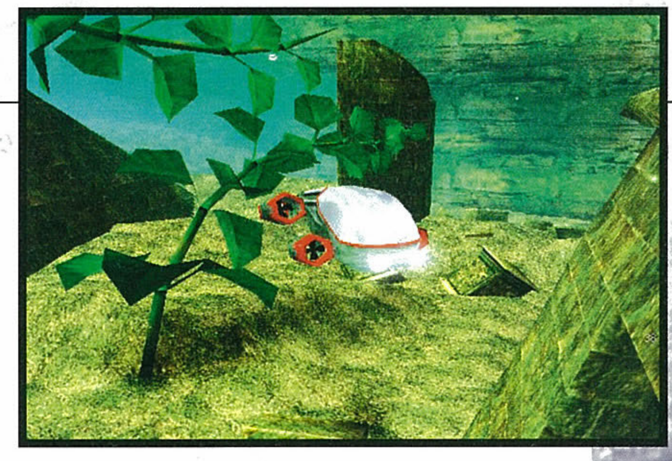


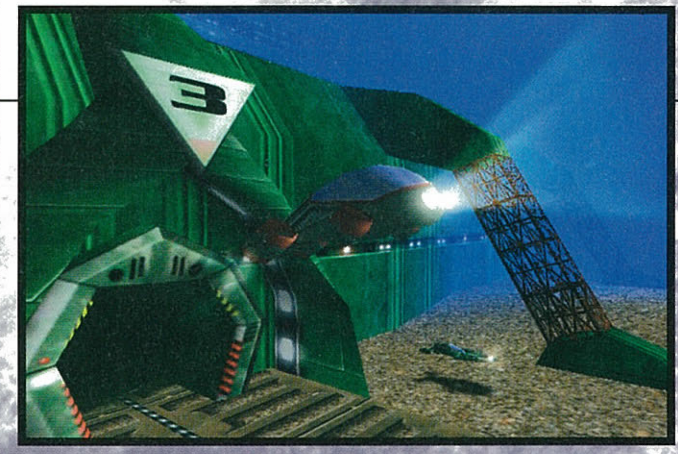




visiblement qu'on a encore des princes détrônés en France, alors qu'on les a tous pendus l'année dernière, pendant la dernière révolution française). Gabriel s'y rend donc avec sa pote Grâce, tout contents qu'ils sont de batifoler avec le beau monde. Pas de bol, dès leur arrivée, ils réalisent que les motivations de leur hôte n'étaient pas uniquement de leur faire les honneurs de la maison princière, mais aussi de résoudre de bien mystérieux mystères : le prince craint pour la sécurité de son enfant. Et ses pires angoisses se voient vérifiées le soir même, alors que le précieux descendant se fait kidnapper. Trente suspects sont dans la ligne de mire de Gabriel et Grâce, et il leur faudra, pour démasquer les coupables, résoudre quelques énigmes millénaires.
Difficile de savoir si ce scénario donnera le pire ou le meilleur, mais reste que le moteur du jeu, lui, nous l'avons vu tourner, et il est impressionnant. Tout est en 3D, et tandis que vous menez l'enquête, les personnages vaquent en temps réel à leurs occupations. Vous pouvez jouer à balader la caméra partout où vous le désirez, non seulement pendant le jeu, mais aussi, beaucoup plus impressionnant, pendant les séquences cinématiques. Rudement beau.





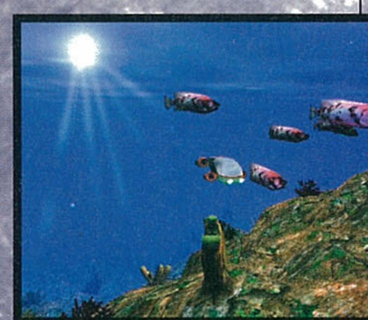


GENRE
ACTION
SOUS-MARINE

DÉVELOPPEUR
CRITERION STUDIO

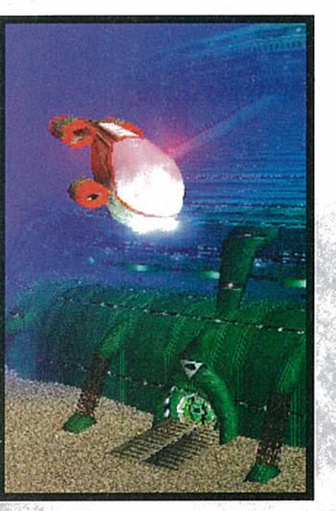
SORTIE
DÉBUT 2000

Deep Fighter



▲ *Le moindre banc de petits poissons pourra devenir une véritable menace !*

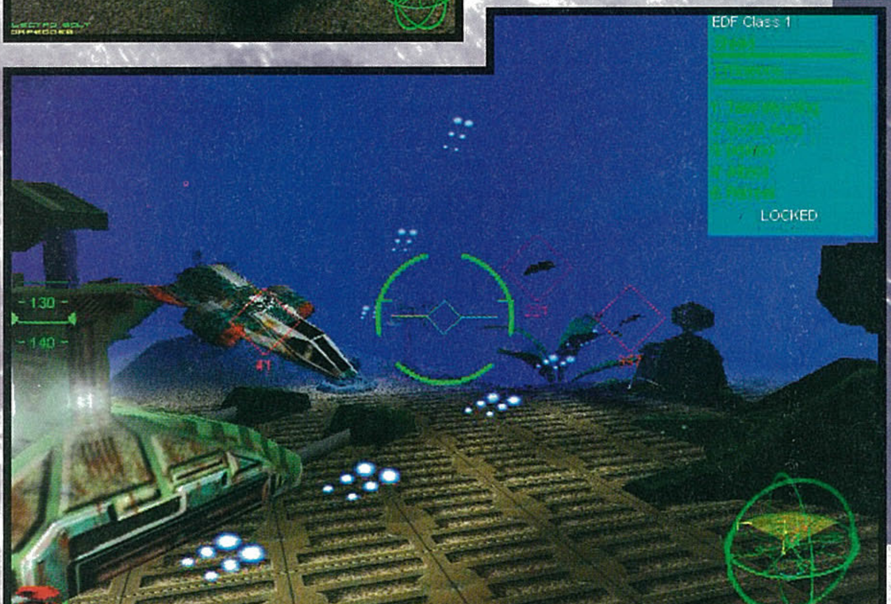
Encore un jeu qui va mouiller la chemise ! Il est question d'une société de petits hommes, vivant non loin des rives de nos grandes villes côtières, qui souhaitent un monde meilleur. Déjà vu ?



Imaginez un instant que vous ne mesurez que trois centimètres de haut... Je vous raconte pas la gueule de l'hostilité de notre monde ! Et le pire, c'est que toute l'action du jeu va se passer sous l'eau. Votre civilisation de petits hommes s'est réfugiée dans des bases sous-marines, et vous aurez pour mission d'assurer sa protection, sa survie, ainsi que ses progrès techniques. Rien que cet aspect du jeu mêlera habilement action et aventure. Vous aurez à combattre des escadrilles de sous-marins ennemis, à découvrir des vestiges de civilisations enfouies, tout comme vous aurez à subvenir aux besoins directs de vos compatriotes en leur apportant nourriture et matières premières. Ne vous inquiétez pas, vu votre taille, pêcher le gardon vous assurera votre quota de sensations fortes ; et rien que de traîner la dépouille d'une truite de mer vous donnera pas mal de fil à retordre, dans la mesure où un poisson moyen sera déjà deux ou trois fois plus grand et plus lourd que votre malheureuse coquille de fer. Une des grandes forces du jeu réside dans le fait que vous pourrez donner des missions de routine à des collègues gérés par l'Intelligence Artificielle de la bécane, tout en restant en contact radio permanent avec eux, ce qui ajoutera pas mal de stress lorsque, attaqués par une panoplie de salopards, vous les entendrez hurler de terreur. L'objectif final de l'aventure sera de construire le Leviathan, immense vaisseau sous-marin, véritable arche de Noé, emmenant vos semblables vers d'autres terres plus clémentes à leur survie. Ça ressemble à Sub-Culture, ça a la couleur de Sub-Culture, c'est développé par Criterion Studio, créateur de Sub Culture, mais ce n'est pas du Sub-Culture. Certes, on remarquera le retour du « Yellow Submarine », incontournable habitant de hauts-fonds de ce genre de jeu aquatique, mais, cette fois-ci, tout le côté loufoque de l'ancêtre est bel et bien parti, et on aura droit à un jeu d'action sous-marine sérieux, avec des ennemis bien coriaces et des situations politiques plus oppressantes. C'est à se demander si la réalisation du premier jeu, aussi sympathique soit-elle, ne fut, pour Deep Fighter, qu'un vaste brouillon.



▲ *Toute une panoplie de sous-marins sera à votre disposition. Chacun des modèles proposé sera capable d'effectuer des missions qui lui seront propres. Ainsi, vous aurez des appareils spécialisés dans le transport, et d'autres, dans l'exploration.*



◀ *Durant les combats, vous pourrez aussi bien vous permettre de tirer sur tout ce qui bouge, que donner des ordres à vos coéquipiers.*





GENRE
SIMULATION DE GENS

DÉVELOPPEUR
MAXIS

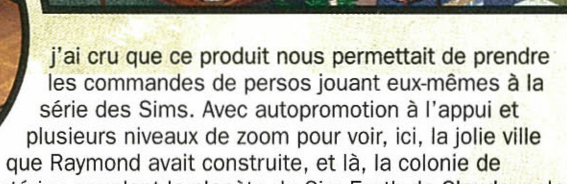
SORTIE
NON COMMUNIQUÉE

The Sims

L'ultime dérivé de la série des sims : la gestion du quotidien.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que la série des Sims a connu un succès mondial. En effet, tous les Sim City et dérivés se sont vendus à plus de 7 millions d'exemplaires, ce qui frise le record pour des jeux ne bénéficiant pas des dernières pointures de la technologie. Parmi les sims, nombre d'entre elles auront dérouté le joueur moyen : tout d'abord, il y eu Sim Life, jeu à la foi conçu pour les débiles mentaux et les scientifiques, ou encore Sim Copter, jeu de l'ultime affront vous obligeant à survoler les affreuses cités que vous aviez construites dans le jeu presque homonyme. Enfin bref, rien que le nom Sim est capable de générer encore une bonne trentaine de titres ayant aussi peu de rapport les uns avec les autres qu'avec un jeu d'aventure. La preuve ultime de ce que j'avance est The Sims. Tout d'abord, rien qu'au titre, j'ai cru que ce produit nous permettait de prendre les commandes de persos jouant eux-mêmes à la série des Sims. Avec autopromotion à l'appui et plusieurs niveaux de zoom pour voir, ici, la jolie ville que Raymond avait construite, et là, la colonie de bactéries peuplant la planète de Sim Earth de Claude, cela aurait pu être le chef-d'œuvre de la récursivité. Fort heureusement, il n'en est rien et le joueur (pour le moment) n'aurait pas été pris pour un con. The Sims est tout simplement un simulateur de gens. Oui, ici, nul besoin de se retrancher derrière de petites créatures, pour éviter de donner au jeu un air de logiciel esclavagiste. Non, c'est la triste réalité : on y dirige bel et bien des humains, on leur donne des ordres et on gère leur petite vie mesquine comme on l'entend ou presque. Le but du jeu est bien sûr de s'amuser avec des petites créatures, d'être leur Dieu. On peut leur rendre la vie facile ou horrible, en influençant leurs décisions, ou en se comportant avec eux comme dans « Mako fourmilière », en créant leur chez-soi, allant de l'installation de la plomberie à l'approvisionnement du frigo, en passant par les gadgets électroniques pour voir jusqu'à quel point ces nabots s'amusent de rien. Bien entendu, ici, point question de diriger un seul personnage. Mais, si les choses se passent bien, vous pourrez accoupler vos petits amis pour agrandir la famille. Ceux-ci possèdent aussi un vrai travail où ils doivent se rendre pour bosser comme des chiens avec à la clé un salaire de misère. Alors, le week-end, comme ils s'embêtent, ils s'essayent à différentes activités, comme le barbecue ou la drague. Toutefois, vous n'avez pas besoin de les surveiller 24 h sur 24. En effet, il sera même amusant de les laisser faire comme des enfants, afin qu'ils provoquent les catastrophes les plus amusantes. En fait, les sims sont comme des norns, en plus gamins peut-être, ce qui laisse présager d'horribles situations. Nul ne sait le devenir de ce jeu, nul ne connaît le niveau de l'Intelligence Artificielle qui s'occupe de tout ça. En tout cas, les scripts gérant les événements ont l'air particulièrement réussis au niveau de l'originalité, même si le décor est à la hauteur des Sim choses ou des Theme trucs. À suivre de très très près, pour les amateurs d'un genre aussi glauque et vain que celui du film français.











Déjà vu l'an dernier

A force de nous présenter les jeux dans une version alpha qui nécessite encore 20 mois de développement, les salons se ressemblent d'une année sur l'autre : les jeux de l'an dernier sont encore là, toujours pas sortis pour certains, loin d'être finis pour d'autres. Pas de doute, ces jeux sont bons, mais qu'est-ce qu'ils sont en retard !

Giants Citizen Kabuto

On a beau pavoiser sur des mythologies de géants, jamais on ne sera allé aussi loin dans le délire tactique s'articulant autour d'un mec de 20 mètres de haut. Giants Citizen Kabuto arrive dans l'univers de Jack et le haricot magique, comme Godzilla déboule sur le Japon ; c'est tellement gros, qu'on a encore du mal à le croire. L'action se passe à la surface d'une planète recouverte d'eau, et parsemée d'une bonne trentaine d'îles plus ou moins paradisiaques, suivant le type d'occupant indésirable qui l'occupe, et dont il faut débarrasser le plancher. Le joueur aura le choix entre trois races différentes. Il pourra prendre des Sea Reappers, sirènes à poil se servant de l'eau pour se déplacer, et pour noyer ses ennemis, des Maccaryns, créatures basant leur suprématie guerrière uniquement sur le délire technologique, et enfin, les Kabutos, géants... tout court ! L'objectif est d'écraser ses ennemis, pour dominer complètement l'ensemble des trente îles. C'est beau, c'est en 3D, et c'est jouable en réseau.





GENRE	ACTION/TACTIQUE
DÉVELOPPEUR	PLANET MOON STUDIO
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Homeworld

GENRE	COMBAT SPATIAL
DÉVELOPPEUR	RELIC ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE	ÉTÉ 99

Juste deux mots sur ce jeu dont nous avons déjà énormément parlé ces derniers mois, et qui fait partie des plus attendus par la rédaction : on y jouera une civilisation quasi-exterminée lors d'une guerre pour la suprématie de la galaxie, et dont les derniers survivants ont dû se réfugier sur une planète paumée de l'outre-espace. Des siècles plus tard, les descendants de ces colons ont sévèrement régressé technologiquement, et oublié leur glorieux passé... Jusqu'au jour où ils retrouvent d'antiques tablettes renfermant le savoir de leurs ancêtres. Le jeu commence alors que la construction d'un immense vaisseau mère vient d'être achevé. Dans ses flancs, des millions de vos pairs caressant le rêve de retrouver le monde qui a vu naître leur espèce. Juste une précision : ce sont bien là des photos du jeu, et non des cinématiques. Oui, Homeworld va tuer.

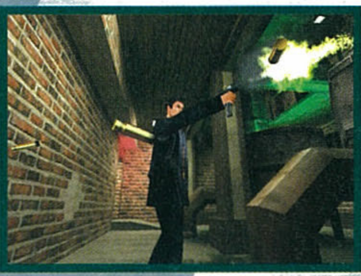


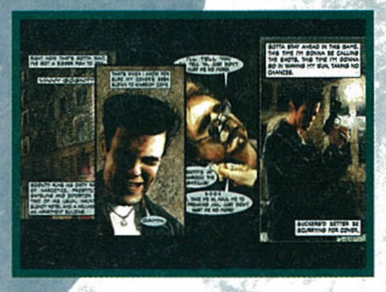




Max Payne







New York City, aujourd'hui, par la pire nuit d'hiver du siècle. Vous êtes Max Payne, un flic du FBI qui a infiltré la mafia. Les deux seules personnes au courant de votre véritable identité viennent d'être butés. La police vous accuse du meurtre, évidemment. Et voilà que dans la rue, le bruit court que vous êtes un flic infiltré, évidemment. Flics et pourris vous cherchent. Vous pouvez courir, mais pas vous cacher.
On sort un peu du train-train d'un Doom-like, puisque nous serons cette fois en vue extérieure, avec des effets de caméra (comme dans Alone in the Dark), et que le jeu proposera un vrai scénario. Et ça sort quand ? Réponse : « Quand ça sortira. » Et il y aura quoi de neuf ? Réponse : « Des tas de choses révolutionnaires dont nous ne pouvons pas vous parler tout de suite, nous nous concentrons sur notre programme, nous en parlerons quand il sera fini. Nous n'avons pas envie de faire comme les créateurs de Tresspasser : un grand jeu... sur le papier. » Mon petit doigt, lui, renifle un gros hit.

GENRE	SHOOT 3D
DÉVELOPPEUR	3D REALMS / REMEDY
SORTIE PRÉVUE	QUAND ÇA SORTIRA

Command and Conquer 2 Tiberian Sun

Bon, OK, on vous a fait le coup deux cent fois cette année avec Tiberian Sun, mais d'un autre côté, vous êtes toujours aussi nombreux à nous demander des nouvelles. Du coup, on va rebalancer un peu d'infos fraîches sur le produit. La bonne nouvelle, c'est que les deux camps les mieux balancés de l'histoire du strat temps réel, à savoir le NOD et le GDI, sont de retour. Cette fois-ci, tout se déroule au XXI[e] siècle, sur un terrain construit autour d'un moteur dynamique, et qui recèle un modèle physique réaliste pour les unités qui s'y touvent : outre la possibilité de « cratériser » le terrain, on verra aussi les lacs ou les rivières geler, les forêts brûler, ou encore les vents porter des nuages empoisonnés. Le graphisme reste quant à lui classique, mais avec plein d'effets lumineux. Dernière précision :



Wanda parlait dans son reportage du mois dernier d'une trilogie C&C composée de l'aube, du soleil et du crépuscule du tibérium. Sachez que le premier C&C (« Dawn of Tiberium ») était devenu en français « Conflit du tibérium », ce qui explique que vous n'ayez jamais vu un jeu intitulé « Aube du Tibérium ». Et hop.

GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR	WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Hostile Waters

Rhalala ! Carrier Command : une vague de nostalgie me parcourt l'échine... Rage se propose de nous faire revivre ce sublime titre issu de l'Atari ST, avec le très beau Hostile Waters. Sur l'E3, Martin Moth nous montrait une version quasi finalisée. Des hélicos, des tanks, des tourelles... De votre porte-avions-usine s'échapperont toutes sortes d'unités, que vous vous empresserez d'envoyer à la conquête d'une île sévèrement défendue. Dorénavant, le système de thunes est implémenté, et on dispose d'une carte tactique pour programmer le déplacement des troupes. Grand créateur de benchmarks devant l'éternel ludique, Rage n'a pas lésiné sur la haute résolution, les explosions classieuses, et les effets aquatiques plus vrais que nature. Par contre, j'ai encore un doute sur l'option multijoueur, la pause risquant de se montrer incompatible avec le temps réel. On attend quand même impatiemment de voir ce qu'Hostile Waters a dans les tripes.

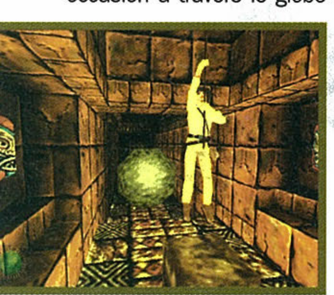


GENRE	STRATÉGIE / ACTION
DÉVELOPPEUR	RAGE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Indiana Jones et la Machine Infernale

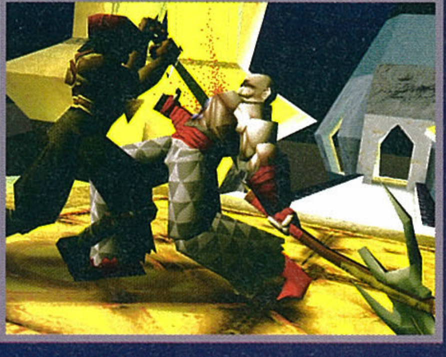
GENRE	ACTION / AVENTURE
DÉVELOPPEUR	LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Le bel Indiana Jones arrive sur nos PC pour nous faire vivre une aventure aussi incroyable que dans ses films. Cette fois-ci, les Russes sont à la recherche d'une machine diabolique. En ces débuts de Guerre froide, elle permettrait de faire peser la balance de leur côté. Oui, mais c'est compter sans l'aide d'Indy. Notre aventurier bien-aimé va tout faire pour que ce plan ne se réalise pas, et vous entraîner par la même occasion à travers le globe dans une course-poursuite haletante. Dans des décors entièrement en 3D, Indy ne faillira pas à sa réputation. Il vous éblouira par ses cascades hallucinantes comme il a déjà su le faire au cinéma. Il grimpera, sautera, nagera et se battra avec aisance. Son équipement de survie n'aura rien à envier à celui de Lara Croft. Outre les armes, il possèdera un fidèle fouet, dont il n'hésitera pas à se servir pour se sortir des situations les plus difficiles. Car pièges et énigmes ne manqueront pas, nous assurant un scénario envoûtant.



Prince of Persia 3D

Vous avez déjà eu droit à une news le mois dernier, mais je n'ai pas pu résister à vous montrer les derniers screenshots. La sortie de Prince of Persia approche, et le jeu promet toujours autant. Apparemment, les développeurs ont rajouté quelques effets gores supplémentaires, histoire de pimenter un peu les combats. Mais bon, ça n'est pas pour nous déplaire. Avec les nouvelles démonstrations de mouvement, on se rend mieux compte du travail effectué sur la façon de bouger des personnages. Vraiment impressionnant.





GENRE	AVENTURE / ACTION
DÉVELOPPEUR	RED ORB ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE	SEPTEMBRE 99

Drakan : Order of the Flame

Autant rappeler les faits avec précision. Drakan : Order of the Flame est un jeu en 3D à la troisième personne sous les traits de Rynn, caractérisée par un déhanchement à faire bander un aveugle, et une chute de rein à redonner la vue à ce dernier. Ça, c'est de la précision ! Comme toute l'action se passera dans du médiéval-fantastique, l'héroïne devra combattre ses nombreux ennemis, composés de sales cons et de gros insectes, en se servant de plus de 50 armes différentes. L'aventure ne sera pas en reste, puisque Rynn pourra interagir avec plus de 25 personnages différents, et évoluer, en chevauchant son dragon, dans des décors aussi bien intérieurs qu'extérieurs. Moi aussi je veux être un Dragon, si je peux me faire chevaucher comme ça !





GENRE	AVENTURE/ ACTION
DÉVELOPPEUR	SURREAL SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	ETÉ 99



OutStanding

Portable Gear Co. s'apprête à sortir 3 périphériques très pratiques. Le clavier multimédia se voit doté de touches programmables assignables à des applications Windows (lecture de CD audio par exemple), mais fonctionne surtout à distance, jusqu'à 10 mètres du capteur. Il est splendide, fort pratique, mais le pavé numérique lui fait cruellement défaut. Même principe de fonctionnement à distance pour le GamePad, qui émet en FM dans toutes les directions (nul besoin de viser le capteur) sur une distance de 10 mètres. Il possède un joystick analogique, un coolie-hat à 4 directions, 4 boutons et peut fonctionner simultanément avec un second pad identique. Enfin, la WebCam FM retransmettant sons et images jusqu'à 100 mètres de distance.

Constructeur : PortableGear Co.
Distributeur : N.C.
Téléphone : 00 1 714 544 9988
Prix : N.C.
◀▼▶







Microsoft Intellimouse Explorer

Enfin une vraie innovation. La nouvelle souris de Billou n'a plus de boule. Elle ne s'encrasse plus, fonctionne sur toutes les surfaces, possède 4 boutons (2 sur le côté), une molette, et son socle rouge s'illumine dès que l'on allume le PC. La souris du G3 fait pitié à côté. L'Enterprise de Star Trek aussi d'ailleurs. Elle sera disponible en octobre prochain.

Constructeur : Microsoft ▶
Distributeur : Microsoft France
Téléphone : 01 64 46 06 60
Prix : 450 F TTC

Microsoft Dual Strike

Bizarre, ce pad. Il possède un cercle de direction analogique, et la partie droite peut bouger dans tous les sens. C'est un peu comme le SideWinder FreeStyle, mais avec une technologie plus traditionnelle. Ça s'avère très pratique avec des jeux à la " Mechwarrior ", où on peut bouger la tête du robot tout en se déplaçant. Là aussi, ça sort en octobre.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur) : Microsoft France
Téléphone : 01 64 46 06 60
Prix : N.C.



Gravis Stinger

La société Gravis, anciennement connue pour ses cartes son, a du mal à refaire surface. Bien installée sur le marché du Mac, elle ne montrait pas grand chose sur le salon, mis à part ce joypad d'excellente qualité pour portable. Il se connecte au port série et fonctionne avec tous les jeux.

▲ **Constructeur : Gravis**
Distributeur : N.C.
Téléphone : N.C.
Prix : N.C.

Saitek USB Hub

Avec l'avènement des périphériques USB, les deux seuls ports habituellement présents sur la carte mère deviennent rapidement insuffisants. La solution : un Hub USB permettant de connecter 4 périphériques sur un seul port.

Constructeur : Saitek ▲
Distributeur : Transecom S.A.
Téléphone : 01 39 86 96 30
Prix : N.C.

Saitek P2000

Fidèle à sa réputation, Saitek propose une suite de nouveaux produits très design. Le P2000 est un joypad doté d'un disque à 8 directions numériques, de 4 gachettes, de 4 boutons feux, d'un joy analogique, d'une molette de gaz analogique et de la technologie Tilt repérant les variations de positions dans l'espace. Il se connectera en USB



Constructeur : Saitek ▶
Distributeur : Transecom S.A.
Téléphone : 01 39 86 96 30
Prix : N.C.

Microsoft SideWinder GamePad Pro

La nouvelle version du pad de Microsoft : analogique ou numérique, nouveau design avec une meilleure prise en main... et c'est tout. Il remplacera le GamePad existant dès octobre.

Constructeur : Microsoft ▶
Distributeur : Microsoft France
Téléphone : 01 64 46 06 60
Prix : N.C.

Air Moves

Le principe est identique à celui du Side-Winder Free Style de Microsoft, à savoir que l'on peut orienter ce pad dans l'espace (le pencher en avant, en arrière, à droite ou à gauche) pour simuler un joystick analogique. Il comporte également une croix à 8 directions, 12 boutons et une réglette permettant d'ajuster sa vitesse de réaction dans l'espace.



de neuf ?

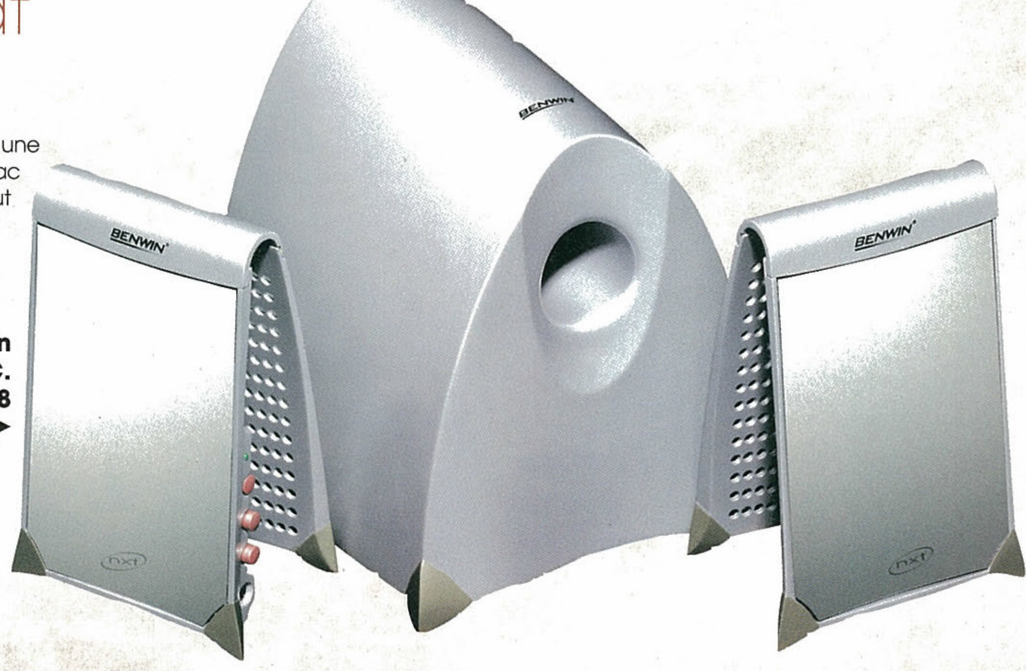
Par Lord Casque Noir

▲ **Constructeur : Per4mer**
Distributeur : Innelec
Téléphone : 01 48 10 55 55
Prix : N.C.

Bewin : EX-4 Flat Panel Speaker

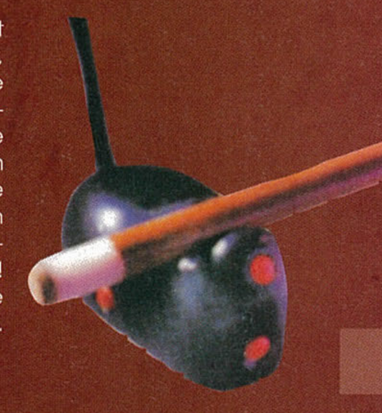
La compagnie Benwin propose toute une gamme de haut-parleurs pour PC et Mac possédant la caractéristique d'être tout plats. Le son n'en reste pas moins excellent.

Constructeur : Benwin
Distributeur : N.C.
Téléphone : USA : 00 1 626 935 8888
Prix : $ 89.00 ▶



TELEX

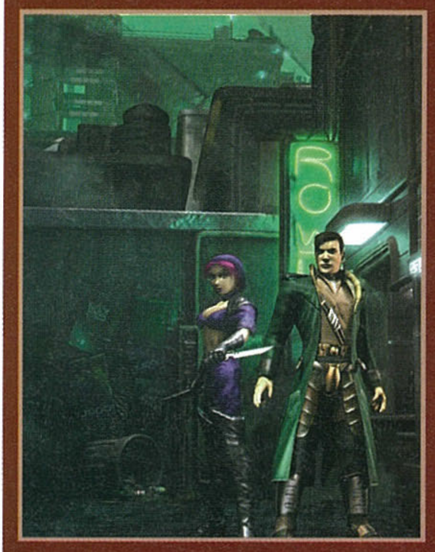
En attendant les photos de certains produits qui n'étaient pas encore disponibles sur le salon, voici deux produits rigolos comme tout.
Le premier, de Zowie Power, est un bateau genre Playmobil relié à un PC. Chaque action que vous faites sur le bateau est immmédiatement retransmise au PC. Exemple : vous ajoutez un bonhomme sur le pont, et hop, il apparaît à l'écran. Vous tournez la lunette de vue située en haut du mât, et hop, vous apercevez des décors virtuels sur l'écran. C'est pour les mômes, ça ne sert à rien, mais c'est impressionnant.
Le second est nettement plus utile. Il s'agit d'une queue de billard virtuelle. On pose un petit objet sur la table, on glisse la queue (de billard) à l'intérieur, et l'objet détecte ses mouvements pour les reproduire dans Virtual Pool, le jeu de billard d'Interplay. C'est fantastique, vraiment. Le mouvement est on ne peut plus naturel et d'une précision redoutable, sans parler du temps de réactiontrès rapide. On attend ça avec impatience en France ! Le fabricant s'appelle Miacomet (00 1 413 787 2500). Avis aux amateurs.





Glide pour tous !

Les petits gars de Creative Labs pensent aux joueurs que nous sommes. C'est vrai, quel est le problème pour choisir une carte 3D aujourd'hui ? Le Glide, bien évidemment. En effet, la librairie propriétaire de 3Dfx reste très en vogue chez nos amis les développeurs. Et pour faire fonctionner tous ces beaux jeux en Glide, il faut une 3Dfx. La boucle est bouclée. Du coup, Creative vient d'annoncer des drivers (« unified » Glide) pour ses TnT ! Et là, c'est la révolution ! Il y a environ un an, un programmeur russe avait déjà sorti un Glide « Wrapper » et s'était attiré les foudres de 3Dfx (fermeture du site Web, procès...), Creative s'attend à la même chose avec la sortie de ses nouveaux drivers qui fonctionneront dans un premier temps sur leur TnT, puis sur toute les cartes 3D (Savage 4...). Ben oui, forcément, ça fait le bonheur des joueurs, mais c'est un coup de pute pour 3Dfx. Comment ça fonctionne ? Un premier utilitaire traduit les instructions Glide dans les instructions correspondantes en D3D, tout en utilisant les fonctions avancées de D3D (32 bits, stencil buffer, textures supérieures à 256x256, AGP texturing...). Ainsi, un jeu Glide sur la Graphic Blaster TnT sera encore plus beau que sur une Voodoo, avec probablement une petite perte de vitesse. Si vous voulez participer au bêta-testing de ces nouveaux pilotes, allez faire un tour au www.creative.com/unified



Anachronox

GENRE	JEU DE RÔLE
DÉVELOPPEUR	ION STORM
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Anachronox nous proposera, pour la fin de l'année, un mélange adroit de jeu de rôle et de Quake-like. Le moteur, basé sur celui de Quake 2, nous rassure déjà sur la qualité des bastons 3D en temps réel. Quant à la partie jeu de rôle, elle devrait être bien soutenue par le scénario qui s'annonce béton. Non seulement vous essaierez de découvrir la technologie mystérieuse d'une race alien disparue, mais en plus vous devriez vous frotter à une force inconnue complotant à votre destruction. Voilà qui promet pas mal de mouvements. Servi par un designer bien connu, Tom Hall (Wolfenstein 3D et Doom), ce monde nous proposera un parcours périlleux à travers une galaxie aussi étonnante que les trois dimensions que vous rencontrerez en cours de route. Y a pas de doute, la grande aventure nous attend pour Noël.

Armored Fist 3

GENRE	SIMULATION DE CHARS
DÉVELOPPEUR	NOVALOGIC, USA
SORTIE PRÉVUE	NC

Armored Fist 3 est la suite d'un des plus grand succès de Novalogic entamé au temps glorieux du Voxel. Pour mémoire, AF2 introduisait une simulation plutôt complète du char M1 Abrams, en restituant une ambiance de bataille des plus réalistes. On sait bien peu de choses sur AF3, tout juste qu'on devrait y trouver des campagnes nous opposant avec des revenants de l'Armée rouge, et que les options de contrôle de notre escouade seront très très poussées. Y reverra-t-on encore notre copain le Voxel, ou AF3 lorgnera-t-il du côté du moteur 3Dfx de Mig/29 F-16 ? Aucune foutue idée. En bref, on enquêtera sur le sujet.



Armageddon's Blade

Alors qu'Heroes of Might & Magic III vient juste de sortir chez nous, l'add-on se profile déjà à l'horizon. Armageddon's Blade, avec ses 6 campagnes (26 scénarios) et 38 scénarios indépendants, devrait étancher la soif des passionnés. En plus de prolonger l'histoire de H3, AB introduira une nouveauté. Les conseillers d'Archibald ayant remis en état une ancienne merveille, la Forge du Paradis, les joueurs pourront dorénavant construire leurs propres artefacts et technologies. Hu ! La Forge est en fait un nouveau type de ville, une cité futuriste qui permettra de lever une armée de créatures cybernétiques (14 nouvelles créatures) dotées d'armes hi-tech. Quand la S.-F. téléscope le médiéval fantastique...

GENRE	STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
DÉVELOPPEUR	NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Alone in the Dark 4

GENRE	AVENTURE/ ACTION
DÉVELOPPEUR	DARKWORKS
SORTIE PRÉVUE	COURANT 2000

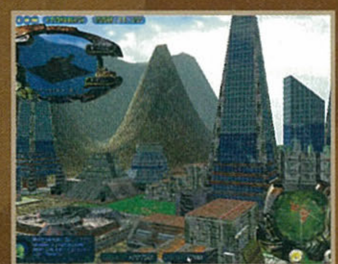
Pour son quatrième volet, Alone in the Dark revient à ses origines. Vous ne verrez rien, mais vous entendrez tout. Vous découvrirez des traces bizarres sans pouvoir mettre un nom sur la chose qui les laisse. Vous essaierez de la trouver, tout en redoutant une rencontre avec elle. Elle sera très proche de vous, trop proche. Vous adorerez vous retrouver dans cette ambiance à la Lovercraft, où tout est soupçonné, où la terreur monte de vos entrailles sans que vous n'ayez vu de sang couler. Servi pas la fine équipe française DarkWorks, l'ambiance promet d'être chair de poule comme on adore, avec une musique et des sons géniaux. Le peu qu'on a vu des aventures d' Edward Carnby à cet E3 nous laisse deviner un jeu excellent.





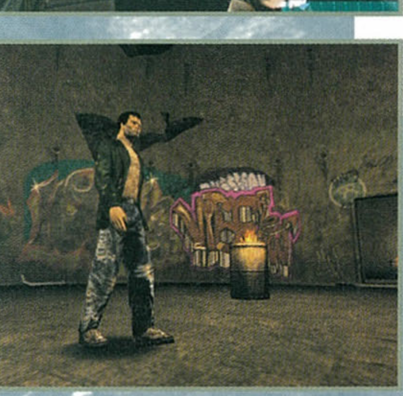
Imperium Galactica 2

GENRE	STRATÉGIE SPATIALE
DÉVELOPPEUR	DIGITAL REALITY
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99



Les hongrois de Digital Reality ont entendu la longue plainte affamée des amateurs de stratégie spatiale. Imperium Galactica revient donc pour une deuxième version très enrichie. La 3D est à l'honneur, avec un graphisme remis au goût du jour. Mais par-dessus tout, ce soft devrait se distinguer par une jouabilité très complète : unités gagnant de l'expérience, système de diplomatie très très poussé, gestion économique et batailles spatiales, et trame de fond pour briser la répétitivité des autres phases du jeu. Ce soft ne devrait pas décevoir les habitués de stratégie spatiale, car il compile toutes les bonnes idées rencontrées dans les meilleurs titres du genre.





Deus Ex

GENRE	JEU DE RÔLE
DÉVELOPPEUR	ION STORM
SORTIE PRÉVUE	DÉBUT 2000

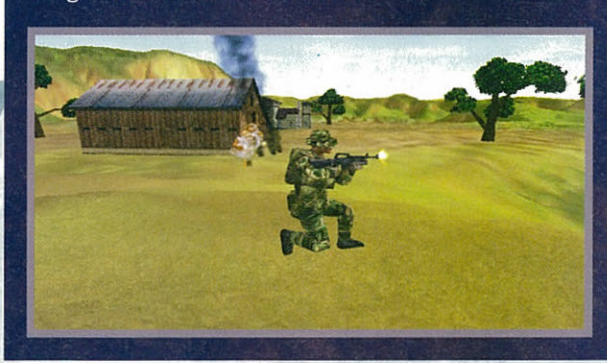
Le deus ex machina de ce jeu de rôle, c'est vous. Vous interviendrez en tant que super agent anti-terroriste prêt à agir sur tous les fronts pour contrer les conspirateurs mondiaux en tout genre. Pour vous servir, votre cerveau et vos mains. Si le moteur amélioré d'Unreal fait conclure tout de suite à des combats 3D, sachez que ce jeu vous permettra d'exprimer le Machiavel qui vit en vous. Les informations que vous récolterez à travers le monde vous permettront de mettre en place des réseaux d'alliés prêts à agir suivant vos ordres en combattant à votre place, mais aussi de ruser. À ce jeu-là, seul le plus solide survit, car quand d'un claquement de doigts, l'adversaire invisible retourne un pays entier contre vous, il fait bon avoir des ressources cachées pour le contrer, de deviner ses actions et connaître qui trahit. Prévu pour être vendu avec un bon chez le psy du coin, ce jeu saura développer le paranoïaque qui dort en vous.



Delta Force 2

GENRE	SHOOT 3D MILITAIRE
DÉVELOPPEUR	NOVALOGIC, USA
SORTIE PRÉVUE	N.C.

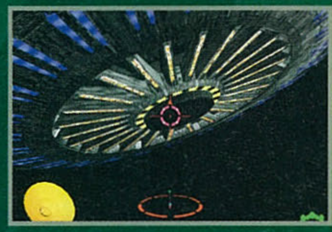
De toutes les simulations de commandos, Delta Force nous avait séduits par son originalité et la possibilité de sniper à de très longues distances, grâce à son moteur Voxel non accéléré. Delta Force II se servira encore du moteur graphique le mieux amorti de l'histoire du jeu vidéo pour, on l'espère, un dernier baroud victorieux. Delta Force II introduira de nombreuses armes et matos, pour ce qui est des nouveautés. On y trouvera aussi des effets atmosphériques de toutes sortes, comme de la pluie, du vent (venant embrouiller la visée) ou de la neige. On pourra communiquer en réseau avec ses petits camarades et leur gueuler dessus grâce au procédé voice over data. Les possibilités du camouflage et de la ligne de vue seront encore améliorées, avec un calcul de la visibilité pour chaque homme. Delta Force 2 fera-t-il le poids face à des produits tels que Hidden And Dangerous ? La suite dès sa sortie.



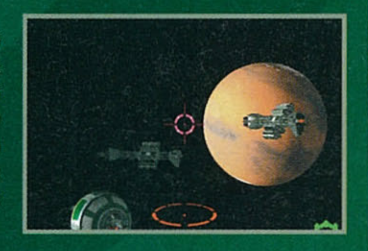
Babylon 5

GENRE	SHOOT
DÉVELOPPEUR	SIERRA'S FX
SORTIE PRÉVUE	ENTRE MAINTENANT ET BIEN PLUS TARD

Ne faites donc pas cette moue boudeuse, je vous ai déjà vu jouer à des jeux moins aboutis que celui-ci. Après tout, Babylone 5 sera tiré de la fantastique série du même nom qui a passionné le Burundi, leur faisant même oublier cette mauvaise moisson et la famine qui en a découlé. Donc, ça ne peut pas être un mauvais jeu, ou alors je ne m'appelle plus Hemett Quarsturghtl.
Entre espace sidéral et bases spatiales, combats stellaires et crimes psychologiques, tirs de laser et portes du futur qui font « pchuiiii » en se fermant mais « zvluuuuvvv... » en s'ouvrant, entre jeu et encyclopédie galactique, Babylon 5 sera au moins aussi réussi que la série éponyme. Oups, j'allais oublier de vous dire que leur moteur pourra afficher jusqu'à mille vaisseaux simultanément. Alors ?

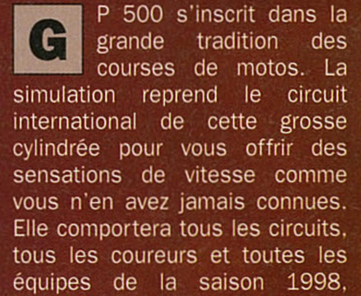






GP 500

GENRE	SIMULATION
DÉVELOPPEUR	MICROPOSE
SORTIE PRÉVUE	N.C.





GP 500 s'inscrit dans la grande tradition des courses de motos. La simulation reprend le circuit international de cette grosse cylindrée pour vous offrir des sensations de vitesse comme vous n'en avez jamais connues. Elle comportera tous les circuits, tous les coureurs et toutes les équipes de la saison 1998, soit 14 circuits de par le monde. Les 24 coureurs apparaîtront sur le même circuit en même temps, ce qui suppose un moteur ultra-costaud. Sur quelle bécane tournera-t-il ? Ça, c'est encore le mystère, mais il est clair que votre petit 300 risque d'être un peu léger face à ce monstre. Alors, pour avoir le droit de voir cette beauté ronronner, apprêtez-vous à un up-gradage féroce, ou à une carte accélératrice 3D dernière génération.



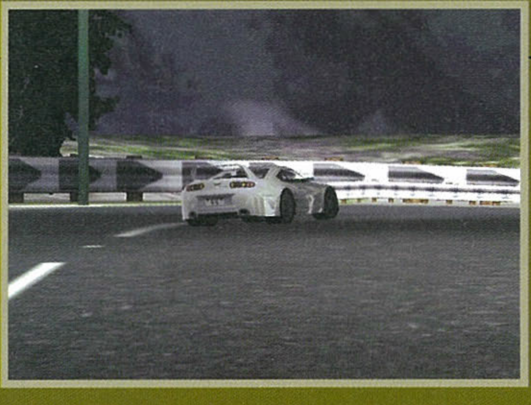
Star Treck New Worlds

Il n'y a rien de plus dangereux qu'un treckies. Non seulement il a le génie créatif exacerbé, et invente des néologismes à dormir dehors, mais en plus, pour lui il n'existe en ce monde qu'une seule série télévisée valable : Star Trek. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit, il ne considère pas Star Trek comme la meilleure des séries, loin s'en faut. Il considère simplement que les autres séries n'existent pas. C'est plus pratique, c'est ce qu'on appelle l'exclusivité intellectuelle. Pour pouvoir l'épanouir, Interplay va nous sortir LE jeu de stratégie temps réel StarTreck. Tout se passera dans un monde en trois D, avec plein d'unités en pyjamas ridicules prêtes à se mettre sur la gueule pour obtenir l'exclusivité de la découverte du bipolarisateur à flux de plasma tracté redondant, confiné dans sa chambre ionique... Arme redoutable ! (L'auteur tient à remercier l'aimable participation de monsieur Scott comme conseiller technique.)





GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR	14°EAST
SORTIE PRÉVUE	FIN 99



Midnight GT

GENRE	COURSE ARCADE
DÉVELOPPEUR	RAGE
SORTIE PRÉVUE	N.C.

Les Japonais, quand ils ne nous envoient pas des créatures affriolantes et court-vêtues sur les salons, se livrent à des passe-temps sympas. Au volant de bolides nippons super « tunés », ils se tirent la bourre la nuit, au mépris de la flicaille et des limitations de vitesse. Avec l'aide du designer italien Pininfarina, invité comme conseiller technique, Rage met en scène et en 3D le sport préféré des fils à papa du Soleil Levant. 8 environnements et 10 circuits, des modèles physiques très réalistes, des caisses aux courbes avantageuses seront au programme de cette « Fureur de vivre » (dé)bridée.

OFF ROAD

Après Carrier Command, c'est au tour de Buggy Boy d'être ressuscité en la personne d'Off Road. Aux commandes d'un buggy enrichi à la nitro, vous labourerez la piste de vos crampons acérés. Le principal intérêt d'Off Road sera de proposer des circuits très fortement vallonnés. Et comme on ne voit pas ce qui nous attend de l'autre côté de la colline, les accidents n'en seront que plus surprenants. La gestion des glissades, le jeu des suspensions et le graphisme enlevé permettront certainement à Off Road de se tailler une petite place au soleil sur la grande plage des jeux de 'oitures PC.





GENRE	COURSE ARCADE
DÉVELOPPEUR	RAGE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	N.C.

Metal Fatigue

Ce que j'aime bien, dans la presse, c'est que lorsqu'on parle de « fatigue du métal », il y a toujours une centaine de morts qui entoure l'article. Dans le cas présent, Métal Fatigue est un nouveau jeu de stratégie dans lequel le joueur aura l'occasion de faire bouger des robots de combat de 30 mètres de haut, accompagnés d'une panoplie de tanks et de divers vecteurs aériens, sur plusieurs types de champs de batailles. On pourra ainsi taper sur du métal adverse, sur terre, en orbite basse, ou sous terre, et ce jusqu'à le fatiguer définitivement.



GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR	ZONO INC.
SORTIE PRÉVUE	FIN 99



Oni

Les gars de Bungie ne sont décidément jamais là où on les attend. Après Marathon et Myth, voilà qu'ils se lancent dans la japoniaiserie : vous voilà aux commandes d'une sorte de furie-commandos appelée Konoko, croisement improbable entre Nikita et Ghost in the Shell. Très hybride, Oni (fantôme ou démon, en japonais) est un mélange de fusillade et de baston en full contact, qui permettra de passer en plein combat du tir de roupettes au coup de genou dans les roquettes. Le tout dans une ambiance « jungle urbaine », bien entendu entièrement en 3D, avec plein de coins dans tous les effets. Fidèles à leur habitude, les gars de Bungie le sortiront sur Mac et PC. Un jeu d'arcade sur iMac... Nan, j'l'ai pas dit !

GENRE	JAP'ACTION
DÉVELOPPEUR	BUNGIE
SORTIE PRÉVUE	FIN 99

Panzer General
Assault III





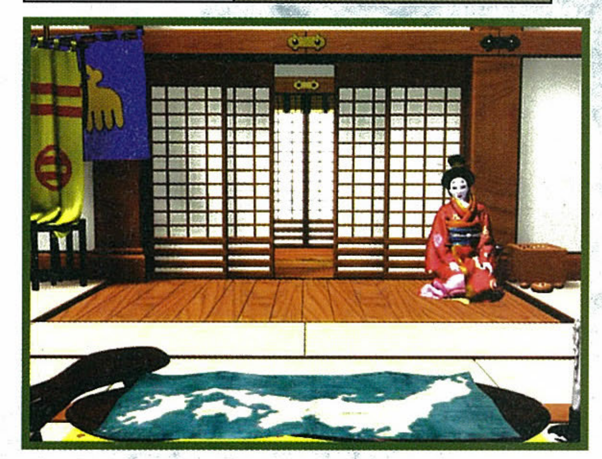
Wargame amélioré, Panzer proposera huit campagnes de la Seconde Guerre mondiale dédiées au front de l'ouest, incluant l'Afrique du Nord. Vous pourrez jouer n'importe quel camp en présence à cette époque. Entièrement en 3D, avec une caméra pivotante à loisir, le graphisme incorpore les dernières technologies pour nous offrir un rendu superbe. Le principe classique des wargames a été retravaillé pour permettre une plus grande maniabilité des armées. Ainsi, le leader dirigera des individus et donnera des ordres multiples à chaque tour. Après ça, ne venez pas nous dire que les wargames sont trop lourds pour être intéressants. Celui-ci vous fera mentir.

GENRE	STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
DÉVELOPPEUR	LEARNING COMPANY
SORTIE PRÉVUE	N.C.

SHOGUN

Total War est le jeu que tout le monde a envie de voir dans nos locaux. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Shogun est plus qu'un jeu de stratégie temps réel : c'est aussi et surtout un simulateur de champs de batailles, avec tout ce que cela peut signifier de magnifique ou d'horrible. Avant de se battre, le joueur devra reconstruire des unités, voire même en rechercher de nouvelles, tout en donnant dans la diplomatie.
Le scénario nous amène dans le Japon médiéval, où des royaumes antagonistes s'affrontent à la Ran ou à la sauce Kagemusha. Parmi les spécifications, on attend de multiples vues caméras, des terrains s'étendant à perte de vue, et une Intelligence Artificielle s'adaptant au fur et à mesure à votre style de jeu. Toutes les troupes utilisées dans le Japon du XVI[e] siècle ont été reproduites fidèlement.

GENRE	SIMULATEUR DE JAPONAIS
DÉVELOPPEUR	ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE	N.C.



Sanity



Voilà un jeu dont on ne sait pas par quel bout commencer. Déjà, quand on vous dit qu'il mélange l'action de Diablo avec la profondeur de Magic the Gathering, et la noirceur et l'ironie des films de Tim Burton (Beetlejuice, Batman), on se pose des questions sur le résultat. L'histoire sera basée uniquement sur le principe de combats psioniques. Dans un environnement 3D, le mode solo proposera une vingtaine de missions, dans lesquelles le héros devra maîtriser ses pouvoirs en affrontant des adversaires. Le mode multi permettra, outre de jouer à plusieurs au mode solo, de s'entretuer durant de gigantesques combats psioniques. Vous pourrez même configurer vos pouvoirs, pour être encore plus redoutable. Les combats psioniques se dérouleront par cartes interposées, comme dans Magic. Quant au rendu, les effets des « sorts » apparaîtront en 3D. L'ensemble graphique devrait être convenable, mais j'ai encore des doutes sur le principe du jeu.

GENRE	ACTION / AVENTURE / COMMERCE
DÉVELOPPEUR	MONOLITH
SORTIE PRÉVUE	COURANT 99

Half-Life Opposing Forces

Vous vous souvenez forcément de la redoutable tenacité des Marines dans Half-Life. De la surprise de leur première apparition dans le jeu. Leurs tactiques sournoises. Le poc poc que faisait la grenade qu'ils ne manquaient pas de lancer entre vos jambes pour vous faire sortir de votre trou comme un rat, avant de vous rectifier, alors que vous galopez en gros lâche, d'une balle dans la tête bien alignée. Ils étaient les chasseurs, vous étiez la proie... Et si nous passions dans l'autre camp ?
C'est justement ce que nous propose Opposing Forces, premier add-on officiel pour Half-Life : on y jouera un Marine dont la mission consiste à buter Gordon Freeman quand il se retrouve accidentellement coupé de son escouade. Une nouvelle campagne, de nouvelles armes (humaines, expérimentales et extraterrestres), ainsi que de nouvelles cartes spécialement dédiées au jeu réseau...

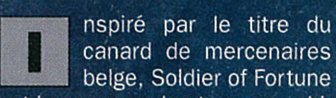
GENRE	ADD-ON POUR HALF-LIFE
DÉVELOPPEUR	VALVE
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99



Autant de bonnes raisons de manger ce jeu accompagné d'oreilles de veau ou d'une simple Mousseline de brocolis.

Soldier of Fortune





Inspiré par le titre du canard de mercenaires belge, Soldier of Fortune est le nouveau shoot en vue subjective développé par Raven Software. Ce titre s'avère tellement violent, que les développeurs ont préféré éluder le sujet plutôt que de répondre à nos questions. Pourtant, le moteur graphique Ghoul est réellement puissant. On peut dégommer les Ray Ban d'un soldat à 200 mètres, sans même l'égratigner (pas de bounding-box). Sauf que dans ce soft, on sera plutôt enclin à se faire éclater la cervelle.

GENRE	VIOLENT
DÉVELOPPEUR	RAVEN SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	AUTOMNE 1999

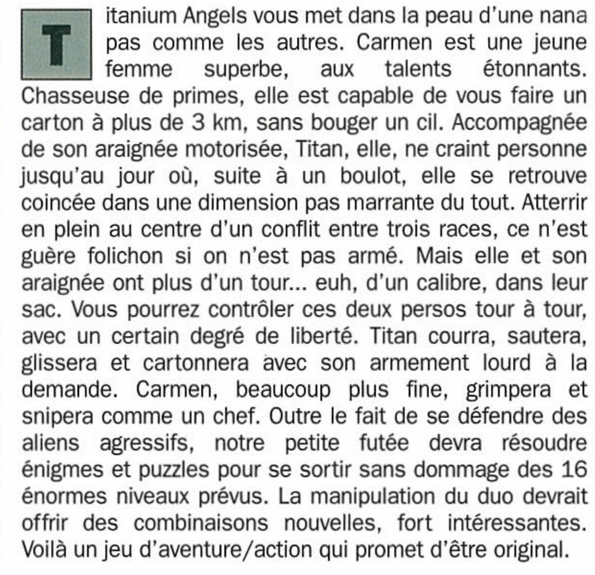


Titanium Angels

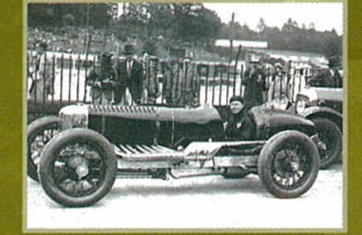
GENRE	ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR	SCI
SORTIE PRÉVUE	AUTOMNE 2000







Titanium Angels vous met dans la peau d'une nana pas comme les autres. Carmen est une jeune femme superbe, aux talents étonnants. Chasseuse de primes, elle est capable de vous faire un carton à plus de 3 km, sans bouger un cil. Accompagnée de son araignée motorisée, Titan, elle, ne craint personne jusqu'au jour où, suite à un boulot, elle se retrouve coincée dans une dimension pas marrante du tout. Atterrir en plein au centre d'un conflit entre trois races, ce n'est guère folichon si on n'est pas armé. Mais elle et son araignée ont plus d'un tour... euh, d'un calibre, dans leur sac. Vous pourrez contrôler ces deux persos tour à tour, avec un certain degré de liberté. Titan courra, sautera, glissera et cartonnera avec son armement lourd à la demande. Carmen, beaucoup plus fine, grimpera et snipera comme un chef. Outre le fait de se défendre des aliens agressifs, notre petite futée devra résoudre énigmes et puzzles pour se sortir sans dommage des 16 énormes niveaux prévus. La manipulation du duo devrait offrir des combinaisons nouvelles, fort intéressantes. Voilà un jeu d'aventure/action qui promet d'être original.



Spirit of Speed

GENRE	COURSES DE CAISSES
DÉVELOPPEUR	BROADSWORD INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE	N.C.



Spirit of Speed reprend le thème des courses de vieilles guimbardes à savon, chères au cœur des accros aux gaz d'échappement. Sûr que de leur temps, les papys devaient avoir du cran pour monter dans ces trucs qui, au moindre freinage intempestif, partaient dans le décor. Mais maintenant, place à la jeunesse ! Essayez donc une Bugatti sur le circuit de Brookland de l'époque, et vous connaîtrez des sensations à nulles autres pareilles. Neuf circuits devraient vous permettre de vous faire la main, avant d'attaquer des parties réseau effrénées. Le moteur 3D gérera les collisions, et permettra d'effectuer de longues glissades avec des pneus chauffés à blanc. Sûr que vous n'en reviendrez pas et que vous jetterez peut-être même Grand Prix Legends dans les oubliettes...

Supreme Snowboarding

GENRE	SIMULATION
DÉVELOPPEUR	HOUSEMARQUE
SORTIE PRÉVUE	N.C.





Supreme Snowboarding aura mis tous les éléments de son côté pour être superbe et offrir des sensations encore inégalées dans la simulation de snowboard. Les développeurs sont des pratiquants accros de ce sport. Ils ont voulu que le joueur retrouvent les sensations qu'ils avaient sur la piste. Outre le crissement de le neige, chaque snowboarder abordera les trois circuits proposés et les différentes rampes de figures avec un temps changeant et trois environnements différents. Avec les trois modes de courses accessibles et l'option réseau à huit participants, le joueur connaîtra le plaisir extrême du snowboard comme un véritable pro.



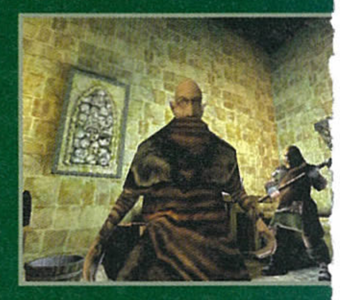
Tarzan

GENRE	ACTION
DÉVELOPPEUR	DISNEY INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE	ÉTÉ 99

Tarzan est un jeu de plate-forme 3D, pas piqué des vers. Issu du film de Disney, il vous introduit dans un monde magique aux multiples dangers. Eh oui, ce n'est pas parce que c'est Disney qu'il faut s'attendre à ce que ce soit facile. Fuite devant un troupeau d'éléphants et célèbre saut de liane en liane avec brame, les pièges et les obstacles ne manqueront pas pour notre Tarzan. Vous débuterez le jeu dans la peau d'un jeune homme, et le finirez avec un adulte normalement constitué sous son cache-sexe. Entre-temps, vous prendrez le contrôle de nombreux autres personnages, qui vous feront découvrir la féerie du monde Disney. Tout un programme, quoi.

Vampire : the Masquerade

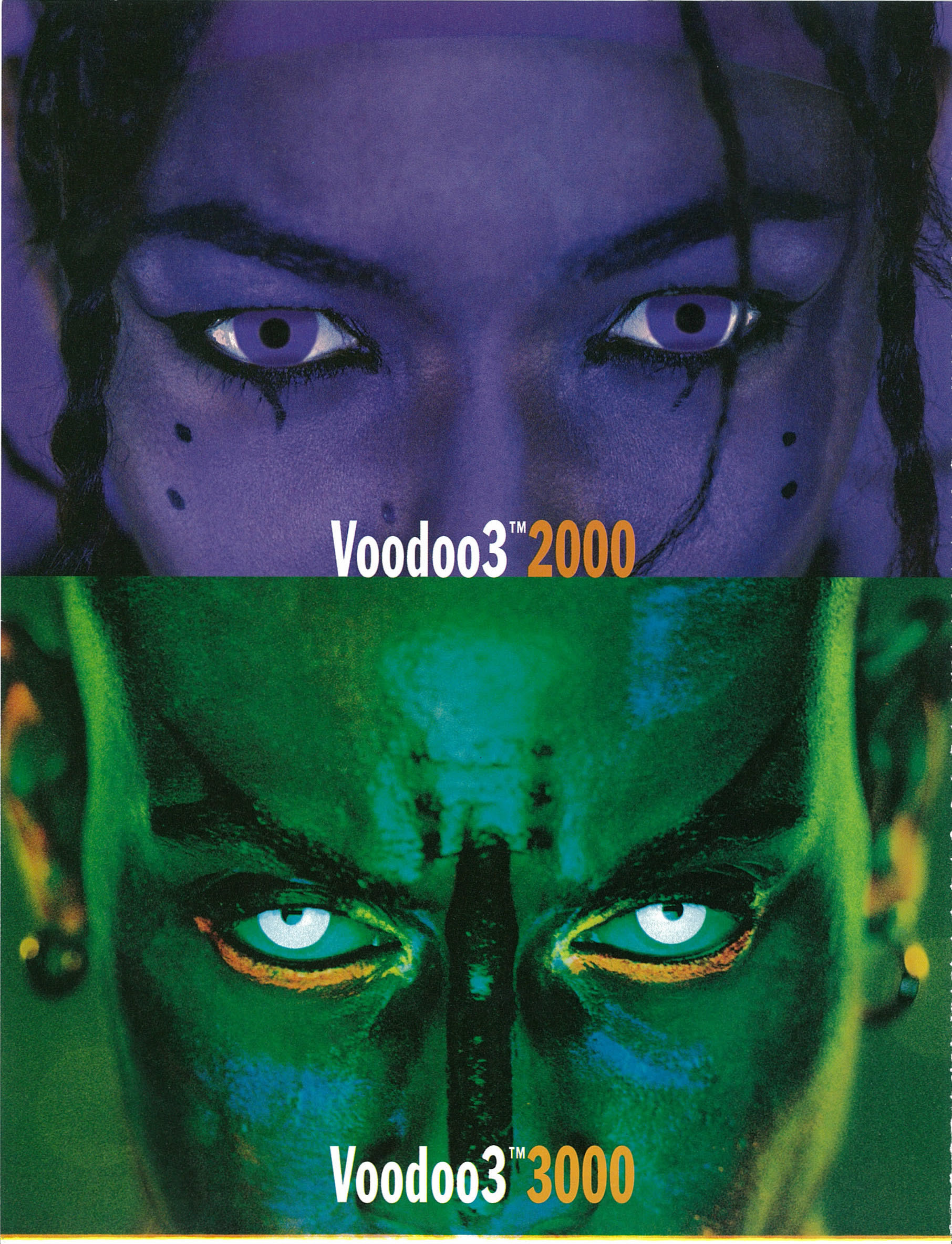
GENRE	RÔLE
DÉVELOPPEUR	NIHILISTIC SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	PRINTEMPS 2000



800 ans, ça fait vieux pour un bonhomme. Sauf que Cristof Romuald est un vampire. Sacrée malédiction ! traverser les âges depuis la Prague médiévale n'est pas donné à tout le monde, que l'on fasse partie de la Masquerade ou du Sabbat. Basé sur la série de White Wolf, Vampire est un jeu de rôle en 3D qui s'annonce très prometteur. Nihilistic ne fait pas honte au jeu de rôle original, en réalisant un petit bijou au graphisme vraiment somptueux. Joystick compte déjà deux fans absolus qui trépignent en attendant de pouvoir y jouer... Sur ce, je vous laisse : le jour va bientôt se lever et j'ai pas pris mon écran total.






Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

Rien que pour vos jeux

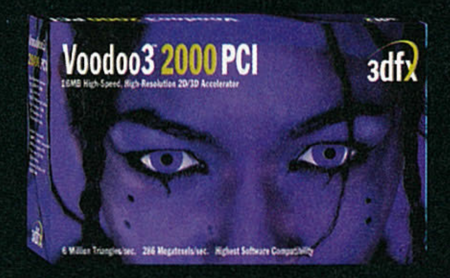
Devenez le plus rapide du monde 3D/2D

Compatibilité avec les jeux les plus performants :

support de Direct3D® - Glide® - OpenGL®

Support DVD*

Sortie TV/S-Vidéo**





Voici la Voodoo3



www.3dfx.com

*seulement pour la version détaillants Voodoo3 3000 avec coupon logiciel MPEG2. Non inclus avec la version OEM.** seulement pour la version Voodoo3 3000.

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris - Tél. : +33 1 40 36 67 17 - Fax : +33 1 40 36 59 38

Le top de la rédac'

STRATÉGIE



- HEROES 3 — STRATÉGIE TPT
- CIVILIZATION : CALL TO POWER — ACTIVISION
- COMMANDOS — PYROS STUDIOS
- BATTLEZONE — ACTIVISION
- TOTAL A./ CONTRE-ATTAQUE — CAVEDOG
- MYTH II — BUNGIE
- AGES OF EMPIRES — MICROSOFT

AVENTURE

- GRIM FANDANGO — LUCASARTS
- X-FILES — FOX INTERACTIVE
- RIVEN — CYAN
- SANITARIUM — ASC GAMES
- DARK EARTH — KALISTO
- THE CURSE OF MONKEY ISLAND — LUCASARTS

WARGAME

- CLOSE COMBAT 3 — ATOMIC GAMES
- THE OPERATIONAL ART OF WAR — EMPIRE
- STEEL PANTHERS 3 — SSI
- GETTYSBURG — FIRAXIS

SIMULATION

- X-WING ALLIANCE — TOTALLY GAMES
- FALCON 4.0 — MICROPROSE
- MONACO GPRS 2 — UBI SOFT
- TOCA 2 — CODEMASTERS
- GRAND PRIX LEGENDS — PAPYRUS
- COLIN MCRAE — CODEMASTERS
- F22 TAW — DID
- FIFA 99 — EA SPORTS
- FLIGHT SIMULATOR 98 — MICROSOFT
- RAINBOW SIX — REDSTORM



JEUX DE RÔLE

- BALDUR'S GATE — BIOWARE/BLACK ISLE
- FALLOUT 2 — INTERPLAY
- MIGHT & MAGIC 6 — NEW WORLD
- ULTIMA ONLINE — ORIGIN
- DAGGERFALL — BETHESDA



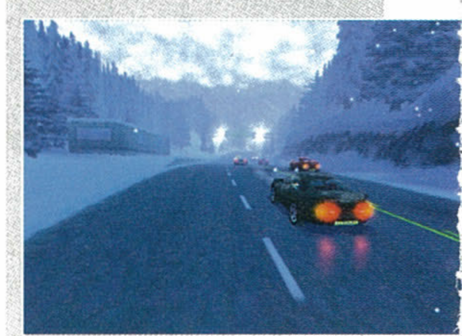
ARCADE/ACTION

- MIDTOWN MADNESS — MICROSOFT
- TEAM FORTRESS CLASSIC — VALVE
- HALF-LIFE — VALVE
- QUAKE 2 & MODS — ID SOFTWARE
- TRIBES — DYNAMIX
- UNREAL — EPIC GAMES



LE TOP PREVIOU

- TA KINGDOMS — STRATÉGIE — CAVEDOG
- MECHWARRIOR III — SIMULATION — ZIPPER
- NEED FOR SPEED 4 — SIMULATION — ELECTRONIC ARTS
- HIDDEN & DANGEROUS — SIMULATION — ILLUSION SOFTWORKS
- RALLY 99 — SIMULATION — MAGNETIC FIELDS
- OUTCAST — SIMULATION — APPEAL
- HOMEWORLD — STRATÉGIE — RELIC
- AGES OF EMPIRES II — STRATÉGIE — MICROSOFT
- DIABLO 2 — ACTION — BLIZZARD
- FLEET COMMAND — SIMULATION — SONALYSTS



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)		Fonctionne directement sous Windows 95	40 Beuark
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)		Fonctionne sous Windows NT 4.0	50 Moyen
	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)		Fonctionne sous DOS	60 Pas mal
	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)		Fonctionne en mode DOS avec Windows 95	70 Bien
	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)		Utilise le MMX	80 Très bien
	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)		Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft	90 Exceptionnel

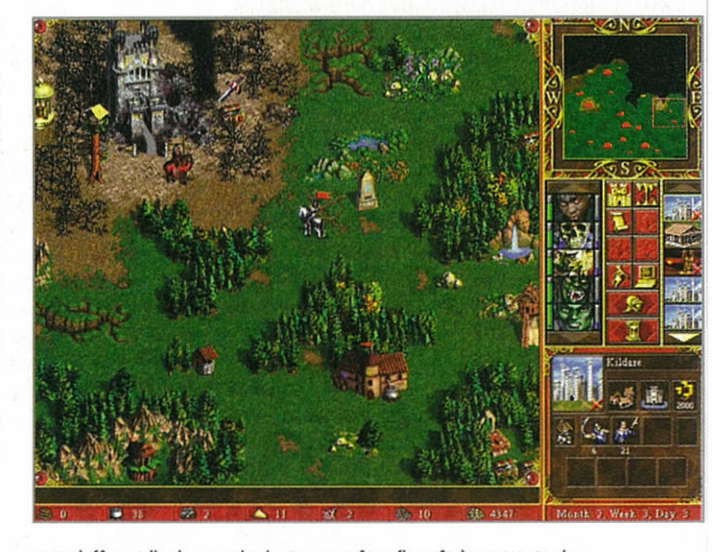
Heroes of Might &





Voilà un soft qui a fait du chemin. J'avais l'impression de passer pour un mutant quand je m'éclatais sur le premier volet. Aujourd'hui, les fans de la série sont légion. Qu'ils se réjouissent, Heroes of Might & Magic est de retour pour un troisième épisode plus réussi que jamais. Tuyau : les filles adorent ce jeu. Un bon plan drague avec l'été qui approche !

Premier jour du mois de la Mangouste. Sieur Kanold, Chevalier de la Licorne, se lève. « Mouaaaarrrr, comment que j'ai pas bien dormi moi ! », s'exclame-t-il en descendant de sa paillasse. Pour l'instant, Kanold est le seul seigneur du Château des Peks. « Peks » comme péquenots, le petit surnom aimable que l'on donne aux humains dans Heroes. Après un bref regard sur sa bourgade - un champ de boue vaguement occupé par une bande de gueux - Sieur Kanold prend une grande décision. « Oyez ! bande de larves, en ce jour nous allons construire un Hôtel de Ville. Apportez du bois et de la caillasse. Et que tout le monde fasse diligence ! » Sieur Kanold est un gestionnaire avisé. L'Hôtel de Ville permettra à la bourgade de se développer. Et il pourra lever l'impôt : 1 000 espèces sonnantes et trébuchantes tomberont dans l'escarcelle du royaume, tous les jours.



Heroes of Might & Magic troisième du nom... que rajouter de plus ? Si vous êtes un fan de la série, n'hésitez pas, ce troisième volet est fait pour vous. Si vous n'avez jamais essayé aucun des opus de cette infâme trilogie, pas de doute, vous êtes fin prêt à contracter le virus. Il est probable que vous connaissiez déjà le principe de Heroes mais, au cas où, faisons une présentation des concepts du jeu. Heroes est une sorte de croisement entre le Mille Bornes, un jeu de rôle médiéval-fantastique et des enluminures réalisées par des moines un peu portés sur la bière. Euh... non, en fait c'est un peu plus compliqué que ça. Heroes of Might & Magic III est un jeu de conquête stratégique fonctionnant au tour par tour. Une espèce en voie de disparition de nos jours. Il se trouve situé dans le monde d'Erathia, un monde de mythes et légendes kitsch comme seul New World Computing est capable d'en créer. Le jeu comprend 64 scénarios. Certains sont des scénarios autonomes, d'autres font partie des 6 campagnes intégrées. Chaque scénario comporte une carte particulière de taille plus ou moins grande. Il n'y a que quelques scénarios dans chaque campagne. Mais les scénarios peuvent être très balèzes et vous aspirer le cerveau pendant plusieurs heures d'affilée. On va pas se plaindre. Typiquement, en début de scénario, vous disposez d'une ville et d'un héros de départ. Le brouillard recouvre toute la carte. Vous le ferez disparaître en allant explorer les contrées mystiques d'Erathia. Une fois que vous avez révélé une zone de la carte, vous verrez tout ce qui s'y passe (notamment le déplacement des héros ennemis). Les designers de New World ont joyeusement saupoudré sur la carte tout plein de trucs marrants : des villes, des bâtiments spéciaux, des trésors, des mines de ressources, des objets magiques, des groupes de monstres errants... Les monstres errants ne se déplacent pas du tout en fait. Il restent stationnaires vu qu'ils contrôlent généralement l'accès à une autre zone de la carte ou à des ressources.

Magic



Stratégie de conquête au tour par tour pour tous joueurs - PC CD-Rom



Superhéros

Vos héros sont la clef de tout. Ce sont eux que vous enverrez trottiner sur leurs petits chevaux pour explorer le terrain, pour affronter monstres et ennemis au combat et pour faire main basse sur les ressources. Vos héros sont des personnages à part entière, comme dans un jeu de rôle. Dans Heroes III, il y en a 128 différents, chacun avec une trombine, des compétences, un équipement particulier. Au fur et à mesure de leurs quêtes, vos héros gagneront de



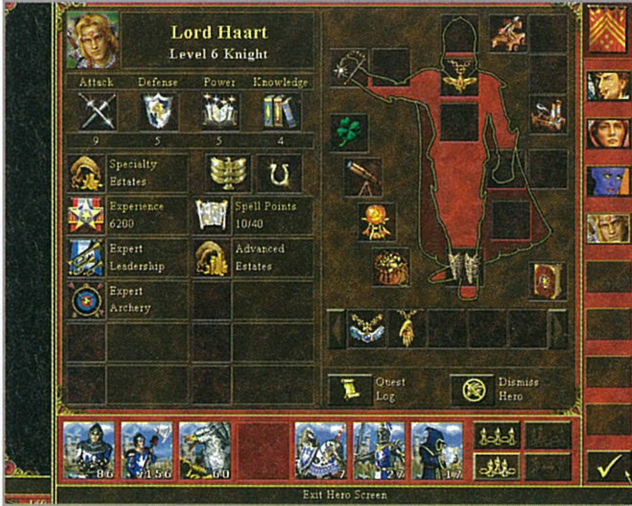


▲ La plupart des cartes comportent un niveau souterrain souvent truffé de ressources particulières.



l'expérience et pourront monter de niveau pour devenir encore plus puissants. Les héros ne se baladent pas tout seuls. Ouhla non ! Vous passerez même un temps certain à recruter et peaufiner des armées dans le but évident d'aller bastonner vos outrecuidants adversaires. Plus une armée sera nombreuse, plus elle sera savamment dosée, plus vos chances de victoire seront grandes. Les armées ne pourront pas se déplacer sans héros, en revanche il est possible de laisser une garnison dans une ville pour la protéger en l'absence d'un héros. Il y a 8 classes de héros différentes auxquelles correspondent 8 types de villes et 8 familles de créatures. Vous pouvez construire de nouveaux bâtiments dans les villes pour améliorer leur défense, pour accéder à de nouvelles unités de combat, pour gagner diverses sortes de bonus. Comme je l'écrivais plus haut, Heroes III se joue au tour par tour. Un tour représente une journée dans le jeu. Chaque jour, vous engrangerez une certaine quantité d'or et de ressources, en fonction du degré d'avancement de vos villes et du nombre de mines que vous contrôlez. Au début de chaque semaine, vous pourrez en outre recruter de nouvelles armées.

Le jeu est par essence multijoueur. La quasi-totalité des scénarios standards impliquent de 2 à 8 combattants, chacun étant représenté par une couleur. Selon le scénario, une ou toutes les couleurs peuvent être jouées par des adversaires humains installés devant un ordinateur unique (on appelle cela une Tournante ou jeu « hot seat », une remarquable spécificité du tour par tour) ou bien en utilisant plusieurs bécanes reliées en réseau. Les couleurs qui n'ont pas été attribuées à des joueurs humains sont prises en charge par l'I.A. du programme qui a pris du galon dans ce troisième épisode, qu'on se le dise. Le combat tactique intervient quand un Héros attaque un autre Héros ennemi, une ville ou un groupe de monstres errants. Chaque combat est immédiatement résolu dans l'écran de Combat. Le combat ressemble à une sorte de petit jeu d'échecs. Chaque unité dispose de ses caractéristiques propres, auxquelles viennent s'ajouter des bonus en fonction de la force du héros qui les dirige. Les héros peuvent aussi lancer des sorts. Le nombre impressionnant



▲ À la différence de Heroes 2, les héros ne peuvent pas cumuler jusqu'à plus soif les Objets Magiques. Il faudra faire un choix dans l'écran d'inventaire et équiper les Objets Magiques en les plaçant dans les emplacements appropriés (les colliers autour du cou, les bottes aux pieds, etc.), tout ceci afin d'éviter de créer des Héros trop surpuissants. Chacun d'eux dispose tout de même d'une besace pour stocker les Objets magiques en trop, avant de pouvoir les refiler à un autre héros moins bien équipé.

d'unités différentes, de sorts et toutes les stratégies qui en découlent font la richesse des combats de Heroes. Chaque scénario comporte ses propres conditions de victoire et de défaite. Pour gagner, il peut s'agir de trouver un Objet Magique, de conquérir une ville particulière, de vaincre tous les adversaires ou d'accomplir d'autres sortes d'exploits. Perdre toutes ses villes et tous ses Héros ou laisser un autre joueur atteindre les conditions de victoire entraîne la défaite.

Une interface au poil

Remaniée à trois reprises depuis King's Bounty, l'interface d'Heroes 3 est un modèle d'ergonomie qui ne vous trahira pas, même après plusieurs dizaines d'heures de jeu. La plupart des actions sont dotées de raccourcis clavier.



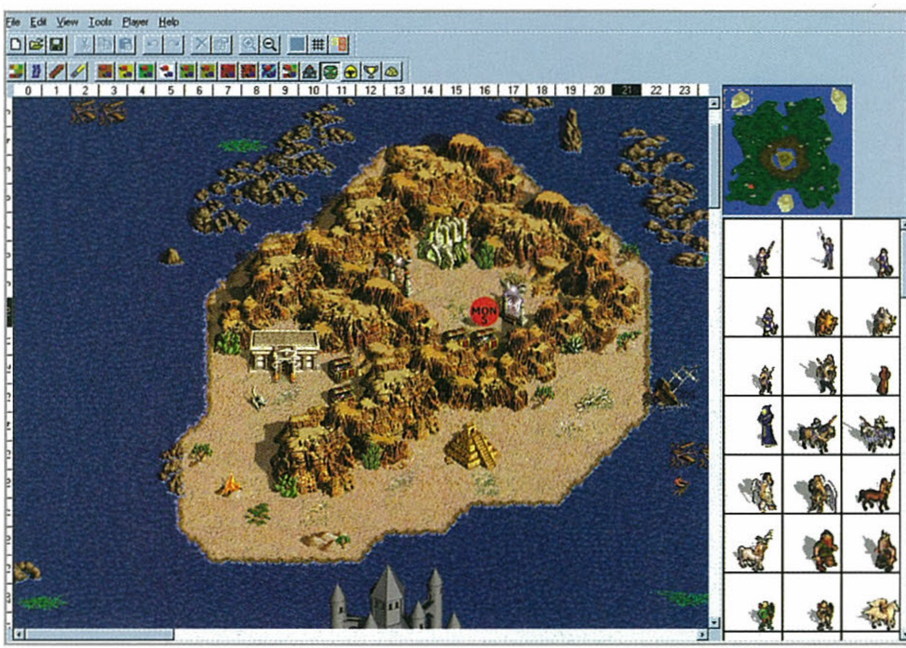
1 Carte d'Aventure - 2 Barre des ressources - 3 Fenêtre de messages - 4 Date
5 Carte générale - 6 Boutons de sélection des héros - 7 Boutons de sélection des villes
8 Icônes d'action - 9 Informations sur le héros - 10 Ville
11 Héros - 12 Mine - 13 Monstres errants

Troisième jour du mois du Marcassin bègue

Château « Pek » a considérablement évolué. De fiers bâtiments se dressent maintenant entre les rues pavées. Un grand fracas s'échappe de la Forge où l'on bat le métal. Quelques Spadassins font un peu de muscu pendant que des Cavaliers s'envoient mutuellement mordre la poussière à coups de lance. Ça les fait bien marrer. Pendant ce temps là, Zoltan l'Alchimiste étudie au deuxième étage de la Tour des Mages. « Dans un creuset de terre, tu mettras une mesure de cinabre, deux parties d'antimoine et une de mysi, que tu feras chauffer. Au bout de l'alambic, dans la cucurbite, tu recueilleras l'élixir transmutatoire... » BRAAAAMMMM ! « Par la barbe de Stephanus, cette formule ne vaut rien. Rhasès, Bartholomée ? Où êtes-vous donc passés ? Mhhhhh, ils ont juste l'air un peu calcinés. Par les burnes du basilic ! À ce petit jeu je n'aurai bientôt plus d'assistants... » Le pauvre Zoltan a bien du mal à transmuter le plomb en or. Mais détrompez-vous : c'est un Alchimiste puissant. Il maîtrise désormais tous les sortilèges du deuxième cercle. Quand il emmène une armée au combat, ses maléfices font de gros trous dans les rangs adverses. Son préféré : le Gratouillis Paradoxal, qui colle une démangeaison terrible sous les armures des chevaliers. Bon, pour l'instant il n'a pu l'essayer que sur ses propres troupes, vu que les monstres ne portent pas d'armures. Mais, bah, un jour peut-être... Maintenant, Zoltan va partir en pélerinage. Dans les régions lointaines, il ira étudier auprès de sorcières vénérables. Il se perfectionnera dans les quatre écoles de magie des quatre éléments immuables. Il visitera chaque Obélisque car, dit la légende, « le secret de la cachette du Saint Graal en visitant chaque obélisque tu trouveras ». Un jour, Zoltan ramènera le Saint Graal au Château Pek et construira une merveille qui éclipsera toutes les merveilles jamais édifiées de main d'homme. Alors, de tous les coins du royaume s'élèvera le chant des oiseaux, et Georges B. lèvera le nez de devant son

Test

Heroes of Might & Magic III



▲ L'éditeur de scénarios de Heroes 3 est encore plus puissant que celui d'Heroes 2. Comme il permet de réaliser ses propres cartes, il allonge d'autant la durée de vie du jeu. Par ailleurs, de nombreux sites proposent des cartes réalisées par les joueurs. Nous vous recommandons le site francophone de Dragon, qui comporte déjà 13 cartes inédites pour Heroes III : **http://www.multimania.com/dragons/**

Patch : qui l'eût cru ?

La série des Heroes est réputée pour sa grande stabilité (quasiment jamais de plantade, même après des heures de jeu). La version bêta de H3 était buggée jusqu'à la moëlle, et la finale sortie aux États-Unis crashait encore de temps en temps. Vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'un patch est donc sorti, le 1.1. La version française sera probablement patchée d'office. Sinon, Heroes III comporte une option Auto Update qui va automatiquement patcher votre jeu, pour peu que vous ayez un accès Internet (1 Mo a télécharger quand même, du coup on a mis le patch sur le CD). Parmi les améliorations du patch : le jeu multijoueur a été accéléré, plus de cartes (dont des cartes avec des alliés), plein de détails corrigés...

PC. Il verra l'heure - 6 heures du mat' et il partira se pieuter en maugréant contre cette saloperie de Heroes of Might & Magic III qui lui bouffe toutes ses nuits. Le lendemain, le sourire aux lèvres, il recommencera.

Voyage au centre de la Terre

Tellement de choses ont été ajoutées dans Heroes III, par rapport au précédent volet, que je ne sais trop par quel bout commencer. Surtout qu'essayer d'écrire un samedi soir à Joy, quand tout le monde est en train de jouer à Team Fortress, tient de la gageure. Bon. En premier lieu, la partie graphique a été largement améliorée (ce qui n'empêchera pas certaines personnes d'être complètement réfractaires à l'esthétique particulière de Heroes). Ainsi, la résolution est plus grande (800x600) et plus de terrain sera affiché à l'écran. Le revers de la médaille, c'est que les objets et unités sont plus petits. On s'éloigne de plus en plus du look cartoonesque des débuts. Est-ce un mal ? Non, on s'habitue rapidement aux nouvelles unités plus fines qui ont été calculées en images de synthèse et s'affichent maintenant en 65 000 couleurs. Les villes sont magnifiques. Au fur et à mesure que l'on se développe, de nouveaux bâtiments viennent combler les vides. Quelle satisfaction pour le maître des lieux, de voir peu à peu sa cité émerger du néant pour former un panorama haut en couleur. Au début, les habitués de Heroes II ne sauront pas trop où cliquer pour recruter telle ou telle sorte de créature. En fait, ce n'est même pas la peine de partir à la pêche aux bâtiments puisque l'on pourra désormais recruter toutes les armées à partir de l'écran général du Fort. C'est très pratique quand on est pressé par le temps lors d'une partie chronométrée.

Le graphisme du terrain, lors des combats, a aussi bénéficié de ces améliorations. L'écran de combat reflète, de manière plus précise, le terrain sur lequel se déroule l'engagement. Par exemple, si le combat a lieu en bordure de mer, on verra dans l'écran de combat la côte au loin. Tout cela contribue à une ambiance encore plus riche. De nouveaux obstacles font aussi leur apparition sur le champ de bataille. Les répercussions sont d'ordre stratégique. Le positionnement des unités notamment. Du coup, un sort permettant d'éliminer un obstacle fait désormais partie de la nouvelle liste des sortilèges.

Comme celui de Paris, le sous-sol d'Heroes III est un véritable gruyère. La plupart des scénarios comportent maintenant un niveau souterrain relié à la surface par plusieurs passages. De juteuses possibilités stratégiques en découlent. Il faudra maintenant se méfier de ces bouches des enfers d'où pourront émerger des hordes ennemies venant vous envahir. Depuis le début, Heroes a toujours bénéficié d'une ambiance sonore remarquable. À chaque lieu de la carte correspond en effet un bruitage particulier. Et en fonction de la position d'un héros, vous entendrez dans vos enceintes un mix de plusieurs ambiances. Pour moi, l'atmosphère enchanteresse de Heroes vient en grande partie de ces sons. Par défaut, les effets (découverte d'un trésor, combat...) sont un peu forts par rapport aux ambiances, mais on peut régler la balance dans les options. En plus des bruitages, à chaque type de terrain, à chaque type de ville correspondent des musiques. Le compositeur est le même que celui de Heroes II. On pourrait chipoter en déclarant que ces nouvelles musiques sont un chouïa moins bien. Elles n'en demeurent pas moins excellentes, avec leurs orchestrations classiques et leurs envolées lyriques. Grande première dans un jeu : toutes les musiques sont au format mp3. On peut y accéder librement dans le répertoire d'installation du jeu, pour les écouter à loisir. Une très bonne idée.

Plus de plus

Vous l'avez compris, Heroes III n'est pas une révolution mais plutôt une évolution bien maîtrisée. Pourtant, les améliorations ne sont pas que d'ordre cosmétique. Loin de là. En portant le nombre de types de villes de 6 à 8 (Forteresse, Rempart, Tour, Château, Donjon, Nécropole, Hadès, Bastion), New World Computing en a profité pour complètement ré-agencer les familles de créatures affiliées à chaque ville. 118 types de créatures différentes ! C'est pas rien. Il y a 7 types de créatures par types de villes, et chaque générateur de créatures peut désormais être amélioré pour produire des unités plus puissantes. Deux nouveaux types de golems font leur apparition (or et diamant) en plus des quatre familles des éléments (terre, air, feu et eau). Certaines des créatures familières de Heroes II ont disparu : paysans, sprites, phénix, druides, fantômes (ces derniers permettaient de jolis tours de passe-passe). Mais tranquillisez-vous, elles ont été remplacées par des nouveaux venus tout aussi fantastiques. Les très populaires dragons sont toujours du voyage, et ils reviennent en nombre (6 types différents en comptant les upgrades). Par contre, ce ne seront plus les créatures les plus puissantes du jeu. Bienvenue à ces fiottes d'Archanges dont je n'apprécie guère le look trop propret. Encore un coup de Familles de France ! « Plus de types de villes » veut aussi



Évolution d'un Château

Le Château appartient à l'un des 8 types de villes de Heroes 3. Avant de pouvoir accéder à toutes les créatures et toutes les fonctionnalités de la ville, vous devrez progressivement construire et améliorer chaque bâtiment.

Salle des Gardes
Forge
Lancier
Archerie
Salle des Gardes Aml.
Caserne
Guilde des Mages Niveau 1
Arbalétrier
Hallebardier
Spadassin
Archerie Aml.
Tour des Griffons
Caserne Aml.
Écuries
Monastère
Grand Arbalétrier
Griffon
Paladin
Moine
Tour des Griffons Aml.
Donjon des Griffons
Lice
Monastère Aml.
Arche-Céleste
Griffon Royal
Cavalier
Zélote
Ange
Lice Aml.
Arche-Céleste Aml.
Champion
Archange

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166, 32 MO** ■ EDITEUR **3DO** ■ DÉVELOPPEUR **NEW WORLD COMPUTING ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	Mplayer
INTERNET IP	8





Le sous-sol d'Heroes III, comme celui de Paris, est un véritable gruyère.

dire plus de types de héros. À chaque ville correspond maintenant un héros de puissance et un héros de magie. Le Chevalier, le Magicien, le Nécromant, le Mage de guerre et le Barbare sont toujours là. Ils sont rejoints par l'Alchimiste, le Belluaire, le Guerrier mage, le Clerc, le Chevalier de la mort, l'Apostat, le Druide, l'Hérétique, le Seigneur de guerre, le Rôdeur et la Sorcière. Une belle bande de vainqueurs. Pour éviter la tendance à fabriquer des super-héros dopés aux hormones, Heroes III gère l'inventaire différemment (voir encadré). Les compétences sont au nombre de 28, et on apprécie de pouvoir connaître précisément celles de ses héros. Par contre, le choix des compétences est encore laissé au libre-arbitre du programme, même si on a le choix entre deux compétences à chaque gain de niveau. Lors des sièges, le héros contrôle le tir des engins de guerre. Il peut aussi, s'il est équipé ou s'il possède la bonne compétence, utiliser au combat une balliste et avoir recours à une tente de la croix rouge pour soigner ses armées (la première unité d'une troupe uniquement). Les terrains de bataille sont plus grands (15 x 11 hexagones au lieu de 11 x 9). Les tactiques s'en trouvent grandement améliorées, d'autant plus que la gestion des dommages est plus fine. Les créatures « volantes » ne pourront plus attaquer en un tour. Il leur en faudra souvent deux pour traverser tout l'écran. Les tirs à distance sont plus réalistes également. Plus on tire loin, moins les dommages sont importants. Les commandes de combat sont plus nombreuses. Au lieu de devoir Passer son tour ou Attaquer, on peut désormais Attaquer, Défendre ou Attendre. Défendre permet à une troupe de se mettre en position euh... défensive, et par-là même d'augmenter sa caractéristique euh... Défense. Quand à Attendre c'est vraiment un ajout de poids. On pourra demander à une troupe de créatures de jouer son tour après les autres. Une option intéressante pour tous ceux qui aiment remporter leurs batailles en ayant le minimum de pertes. Enfin, il faut noter l'apparition d'ascenseurs dans la barre d'informations. Combien de fois, dans Heroes II, on se trouvait dans l'impossibilité de lire les infos parce que le texte avait défilé trop vite. Maintenant, on pourra savoir combien de dégâts exactement ou quel sort l'ennemi avait utilisé le coup précédent, ou même tous les coups depuis le début du combat.

Des défauts ?

Compiler une liste de toutes les caractéristiques de Heroes III serait vain autant que fastidieux. Le nombre astronomique de petits détails constitue en effet l'une des qualités principales de ce jeu. Je vous conseille de vous plonger dans l'étude du manuel qui est fort complet : liste de tous les sorts, objets magiques, héros, créatures, etc. Ubi Soft a fait un bon boulot de traduction. On regrettera simplement que la police de caractères soit un peu minuscule, le format du manuel étant assez réduit. Mais ce test ne serait pas complet sans mentionner quelques petits défauts qui subsistent au milieu de toutes les qualités (jouabilité, ergonomie, durée de vie, réalisation sonore et graphique). Si les scénarios autonomes vous donneront du fil à retordre, les 6 mini-campagnes sont un peu légé'. Elles ne comportent que 3 à 4 scénarios chacune. On regrette les campagnes du II (et de Price of Loyalty, l'add-on) dont les dernières quêtes se déroulaient sur des cartes énormes avec de bons paquets de Titans et de Dragons Noirs à affronter. C'est toujours le problème, avec Heroes : on voudrait davantage de cartes de taille XL. Après avoir construit et amélioré tous les bâtiments de ses villes, après avoir enfin obtenu le cinquième étage de sa guilde des mages, on est un peu dégoûté que la partie prenne fin. Heureusement, ce défaut n'est pas rédhibitoire puisque de nouvelles cartes existent ici et là (voir encadré). L'éditeur intégré permet aussi de réaliser ses propres créations. Il sera d'ailleurs fort utile pour corriger un autre défaut de Heroes III : les scénarios individuels sont assez rigides. Il faudra les éditer pour modifier les conditions de victoire et défaite, ou d'autres paramètres, afin de les rendre plus polyvalents et plus aptes aux parties multijoueur. Pouvoir jouer à plusieurs sur une même machine en hotseat est une des grandes forces de Heroes. Cette dernière mouture tente d'épargner notre patience en nous permettant de consulter des écrans d'informations pendant le tour des autres joueurs (héros, sorts, villes, objets magiques...). En revanche, un truc m'a déçu depuis la version bêta : c'est le système de tour chronométré. Cette option est bienvenue face aux joueurs qui font durer leur tour trop longtemps. Mais cette fonctionnalité a été incorporée à la va-vite. C'était discret dans la bêta, même si on ne connaissait pas le temps restant. Dans la finale, un texte bien moche vient s'incruster sur l'écran. J'aurais bien vu le temps écoulé s'afficher simplement en dessous des icônes d'action. Et puis, on n'a le choix qu'entre 1 mn, 2 mn, 4 mn, ainsi de suite jusqu'à une heure. Un tour d'une heure ? je rêve ! Et si je veux jouer un tour de 1 mn 25 sec., c'est pas possible ? Rhalalala, tant pis, je vais aller m'acheter un sablier.

Iansolo



▲ *Avec 69 sorts différents, la magie est plus que jamais une composante importante de Heroes.*



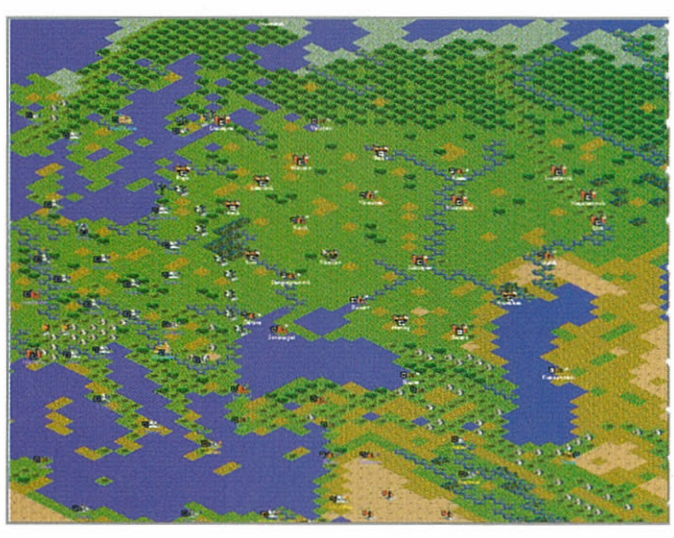
+ Des tonnes **d'amélioration depuis le II.**
+ **Un gameplay** enchanteur.
+ Une durée **de vie monumentale.**
- **Tour chronométré** mal foutu.

EN DEUX MOTS

Heroes III ne fait pas honte à ses ancêtres : on a rarement vu un jeu aussi hypnotisant. Les Heroes-maniaques seront heureux de voir leur soft préféré repeint de frais. Quant à ceux qui le découvriront aujourd'hui, ce sont des petits veinards. Si les campagnes se terminent rapidement, la durée de vie n'est pas en reste grâce aux scénarios standards et toutes les cartes disponibles sur le Net. On attend un add-on (comme POL) et, qui sait, peut-être un éditeur de campagnes.



Un peu en retard celui-là, non ? Il était sorti quand, Civilization II ?... C'était moi qui l'avais testé... Allons voir dans mes archives... Joystick numéro 71 ?! Ça fait presque trois ans. J'avais tous mes cheveux à cette époque, et les Beatles n'étaient pas encore dissous.



Civilization II Multiplayer

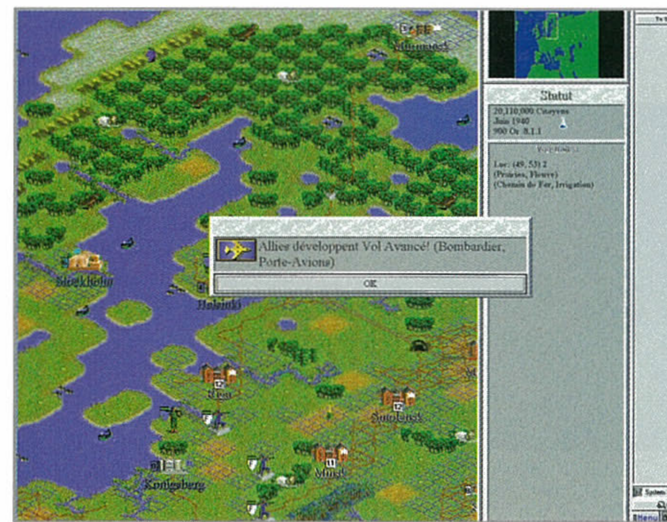
Stratégie/gestion pour joueurs infatigables - PC CD-Rom



▲ *Le jeu en réseau n'est finalement qu'un argument de vente tape-à-l'œil, tandis que la vraie vedette réside dans la tripotée de scénarios et d'univers des deux add-on.*

Était-ce bien utile de sortir une version multiplayer si longtemps après ? Mmm... ça sent l'arnaque, faut que je voie ça de plus près. Je réquisitionne Fraggle, grand fan de Civilization. Il relève le défi et me propose une partie rapide : 30 secondes par coup. Un blitz, quoi. Il a lu quelque part que c'est surtout à cette vitesse que les fans jouent sur le Net. Ok. On se lance. Une heure plus tard, j'abandonne, dégoûté. Non seulement j'ai pris une tannée monumentale, mais en plus je m'ennuie férocement : 30 secondes, c'est vraiment trop court. Même pas le temps de bouger toutes mes unités que le jeu passe la main à mon adversaire. Je suis paralysé. Pas con, Fraggle, lui, n'a presque pas construit d'unités, et le peu qu'il détient sont en garnison dans ses villes. Il se contente de jouer un explorateur (il se déplace de huit cases) et de chourrer toutes les caisses avec de la technologie ou des troupes dedans. Il n'empêche, 30 secondes par coup, ça ne m'amuse pas du tout. Heureusement, l'interface permet de changer la durée des tours en cours de route... on passe à une minute, et très vite à cinq, puis à quinze minutes. Là, j'arrive à tout maîtriser. La partie devient intéressante, par contre, l'attente entre les tours se fait cruellement longue. Pendant qu'un adversaire joue, on ne peut que gérer ses villes... on en a vite fait les tour. Me voilà donc très moyennement





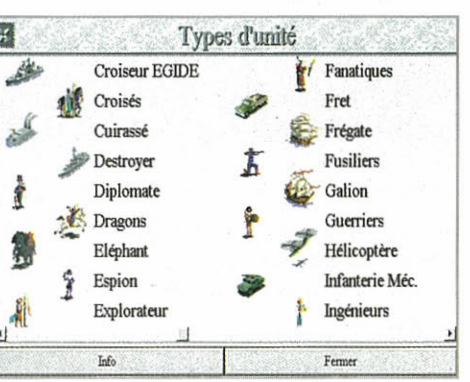
■ JOUABLE SUR **P166** ■ EDITEUR **MICROPROSE**
■ DÉVELOPPEUR **MICROPROSE** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	7
MODEM DIRECT	7
INTERNET IP	7
HOT SEAT	7





▲ *Scénario X-Com : Grande braderie sur les grenades plasma.*



Vous pouvez y jouer au bureau avec un collègue aussi parasitaire que vous.



convaincu. D'autant qu'à mesure qu'on avance dans le jeu, des bugs du vieux Civ II, comme jaillis hors du temps, resurgissent dans cette version. Rien de catastrophique, de ridicules petits bugs... mais tout de même, Microprose avait trois ans pour les corriger.

Vedette de ce pack les scénarios

Au final, l'option multiplayer proposée est surtout intéressante dans des conditions très particulières : il faut posséder un réseau local (ou le câble, ou Internet gratos, ou croire au Père Noël) et laisser la partie courir sans trop limiter le temps. Jouer discrètement au bureau avec un collègue aussi parasitaire que vous, ou à la maison avec votre petite copine-sœurette-voisine. Autre solution : jouer en hot-seat (sur un même PC). De toutes façons, au-dessus de deux joueurs, l'attente est très longue et trouver des joueurs qui ont tout leur temps devient impossible. Il y a bien sûr des options de jeu qui accélèrent la partie (doubler des ressources ou commencer avec une civilisation avancée). Mais les parties restent très longues de toutes façons. Non. Pour moi la grande surprise reste les deux add-on également présents dans Civilization II Multiplayer. Le premier, « Fantastic Worlds », est un pot-pourri d'univers et scénarios totalement dépaysants. On retrouve Master of Orion, l'exceeelllent Master of Magic, X-Com, mais aussi des curiosités très réussies telles que l'« âge des reptiles », la « guerre des sexes », ainsi qu'un best of de scénarios et d'univers créés par des fans et diffusés sur le Net... de quoi s'amuser environ un siècle, à condition de ne pas s'arrêter au retard technologique qu'encaisse Civilization II aujourd'hui. Le second add-on est fait du même bois, avec trois campagnes complètes : Post Apocalypse, Invasion Extraterrestre et Guerre de Sécession. C'est dans ces add-on qu'à mon avis réside le plus intéressant dans cette dernière édition de Civ II avant mort clinique par sénilité avancée. Ce Civ II Multiplayer n'est donc pas une arnaque, c'est même un bon jeu, indéniablement riche et complet, à condition, soit d'être un fan incorrigible de Civ II, soit d'être passé par on ne sait trop quel miracle à côté de Civ II. Enfin, n'oubliez pas que Civilization : Call to Power vient de sortir et qu'il est, lui, d'une toute autre trempe.

monsieur pomme de terre





- \+ Mille milliards de tonnes de scénarios.
- \+ Possibilité d'affronter des humains...
- − ... à condition d'avoir beaucoup de temps à y investir.
- − Certains bugs subsistent, 3 ans après la sortie du jeu !

EN DEUX MOTS

Tout Civilization II : un mode multijoueur en hot seat (sur le même PC), en réseau ou via Internet, et surtout les deux add-on jamais sortis en France, bourrés de scénarios et de nouveaux univers. De quoi s'amuser quelques décennies, à condition de ne pas être trop regardant quant au retard technologique de Civ II comparé à Civilization Call to Power.



direct 3D 95

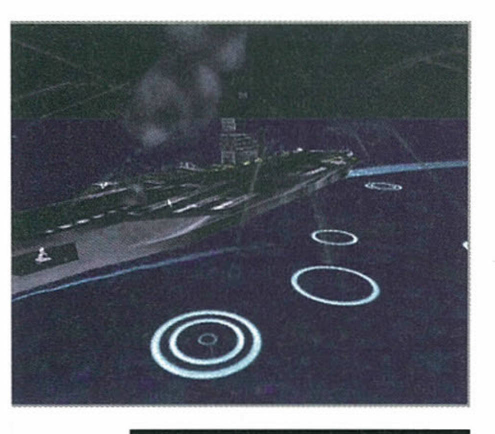
- JOUABLE SUR **P200**
- EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
- DÉVELOPPEUR **SONALYSTS ÉTATS-UNIS**
- TEXTE ET VOIX **VF**



Ça faisait longtemps que c'était dans l'air : le wargame se dépoussière, s'ouvre au grand public et digère enfin la stratégie temps réel ainsi que la 3D. Premier à se lancer : Sonalysts, avec ce qui n'est rien de moins qu'un Harpoon 3D accessible à tous.

Jane's Fleet Command

Simulateur de combat stratégique global pour tout public- PC CD-Rom



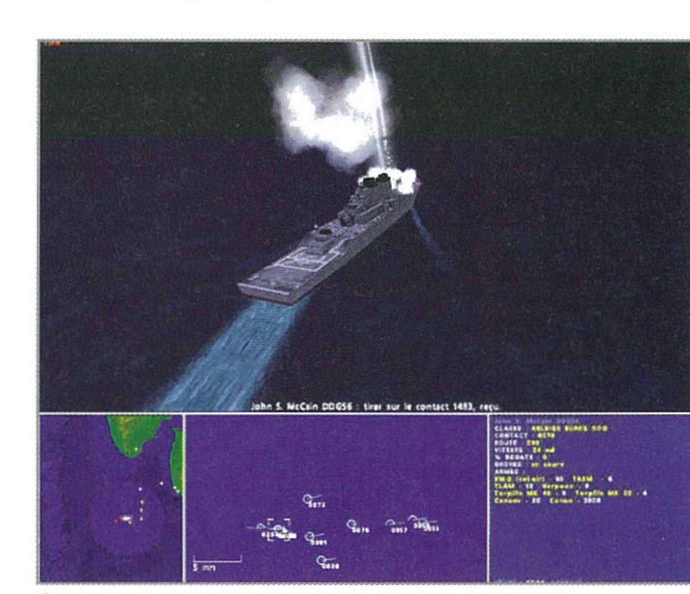
Panique ! Panique !

C'est l'E3, tout le monde est parti à San Francisco. On est 3 à finir le magazine et qu'est-ce qu'on reçoit à l'instant ? Le dernier Sonalysts ? Un Harpoon en 3D ?! Et tous les textes sont à rendre pour hier ?! Et la maquette du journal est avancée au point que le test ne peut prendre qu'une seule page alors qu'il en mérite au minimum 3 ? Ok, alors voilà le deal que je vous propose. Je vais inventer, sous vos yeux, le « test à suivre ». Sachez, en lisant ces lignes, que je n'ai eu, dans ces conditions, que le temps (avec l'aide précieuse de Bob Arctor) de m'avaler le didacticiel, de créer une mission et de finir la première mission de la première campagne…
Il m'aurait bien fallu trois jours supplémentaires pour tester sérieusement cet engin, mais je ne les ai pas et ce serait trop bête de passer à côté de ce jeu. Donc, promis, ce test aura une suite le mois prochain, probablement dans la rubrique réseau.

Pas de temps à perdre. Hop, je plonge dans le didacticiel : excellent, limpide… presque trop simple. J'en arrive à me demander jusqu'à quel compromis Sonalysts a dû en arriver pour rendre un wargame global si accessible et c'est sur ce point que je focalise tout d'abord mon attention : je crée donc une mission particulièrement échevelée et observe les réactions de l'ordinateur. Première déception : les modèles de vol sont fantaisistes. Les avions à moteur divaguent et font des acrobaties, les chasseurs bougent bizarrement. Plus gênant, la gestion des altitudes et vitesses des véhicules est très grossière (3 choix pour chacun). Idem pour les sous-marins avec 3 choix de profondeurs. Toujours au rayon « choquing », tous les sous-marins doivent prendre leurs ordres en surface alors que, dans la réalité (grommelle Bob Arctor), une telle restriction concerne principalement les sous-marins porteurs d'engins. Premier scénario de la première campagne, et déjà une anomalie stratégique : on commande un groupe aéronaval dans le but de défendre le Bengale d'une attaque de l'Inde et notre flotte ne comporte pas même un sous-marin pour protéger nos porte-avions. Les fans d'Harpoon ainsi que les vrais passionnés risquent donc de sentir leurs poils se hérisser à plusieurs reprises. D'autant que les modélisations de bâtiments et d'avions français sont à la limite du risible : le Charles De Gaule est un porte-avions nain, le rafale n'a qu'un réacteur. Évidemment, l'armée américaine, elle, est fidèlement rendue.

La guerre, la vraie, aussi simplement que possible

Par contre, le pari est tenu : l'interface est miraculeusement ergonomique et la totalité des commandes tient sur un unique écran. On se surprend à naviguer tout à fait naturellement à la fin des 4 chapitres didacticiels (une demi-heure de jeu) : je n'avais jamais vu ça dans ce type de soft. Jane's reste également fidèle à sa réputation, en incluant à ce produit une encyclopédie militaire particulièrement riche. J'ai aussi été agréablement surpris par les réactions de l'I.A. Exemple frappant : un navire en perdition est attaqué par 5 de mes missiles Exocet. Se sachant perdu quasiment à coup sûr, l'I.A. balance toutes ses munitions à la fois dans une manœuvre désespérée : des flares, des grenades, des tirs de mitrailleuses, de Phalanx, etc. et ça marche, enfin, en partie, puisque cette riposte fait tomber à l'eau mes deux premiers missiles. Et le fruit de tous ces compromis m'apparaît alors au grand jour : Fleet Command est un jeu à la fois simple et profond dans lequel, du bout de la souris et sans avoir l'air d'y toucher, on fait la guerre avec un réalisme frappant.



▲Observer en direct les réactions ennemies est un grand bonheur. D'autant que l'I.A. est pleine de répondant.

monsieur pomme de terre

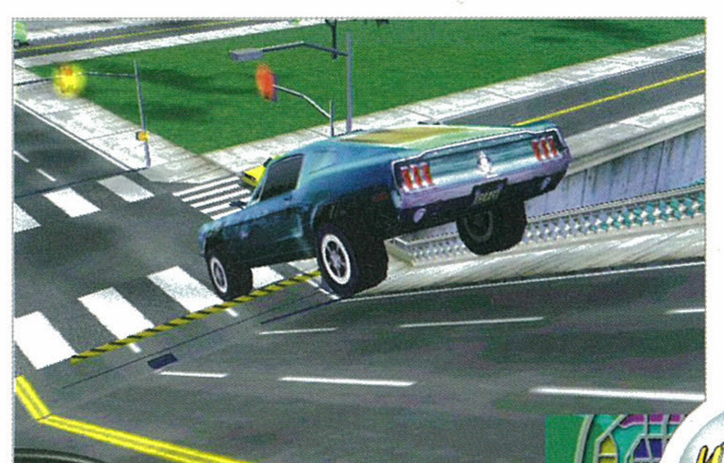
- \+ Une ergonomie à toute épreuve.
- \+ Une I.A. pleine de ressources.
- \- Modélisations de vols parfois fantaisistes.
- \- Textures parfois très laides ; celles de la mer en particulier.

EN DEUX MOTS

Pari tenu pour Sonalysts, qui ouvre au grand public un genre jusqu'à présent réservé à une élite d'aficionados. Cette réussite ludique se fait au prix d'une légère vulgarisation mais qui est très loin de tomber dans les travers du simplisme. Un wargame beau, complet, accrocheur et ergonomique.




APOCALYPTIQUE PLASTIQUE !
ARMY MEN II
COMBATS EN TEMPS REEL DE PETITS SOLDATS EN PLASTIQUE.
• Un jeu d'action plein d'humour : faites fondre les soldats ennemis !
• Des armes completement loufoques : loupes et aerosols completent l'arsenal habituel.
• 12 missions solo et un mode multijoueur.
• Une nouvelle interface simple et intuitive.
• Des campagnes dans la cuisine, la chambre, le jardin...
Bientôt disponible sur PC CD-ROM en version française intégrale
© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Army Men, Real Combat Plastic Men, 3DO et leurs logos respectifs sont des marques déposées et/ou des marques de services de The 3DO Company, aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft (1,29/mn)
Ubi Soft
3DO



Il est 20h00. Vous rentrez du boulot. Vous venez de perdre une heure dans les embouteillages. Question 8 : A- Vous branchez la télé. B- Vous vous faites couler un bain. C- Vous bootez le PC et vous lancez Midtown Madness pour vous venger un bon coup.



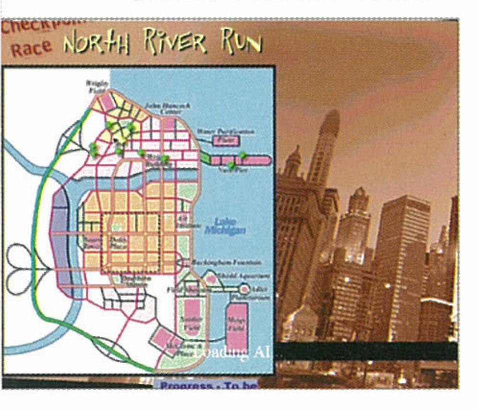


Midtown Madness

Course arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Dans certaines épreuves, on pourra choisir l'heure du jour, la météo, la densité du trafic, des piétons et des voitures de keufs.*



La réponse était évidemment : D- je mets mon clignotant et je gifle sans hésitation. Il y a des jours comme ça où on se dit qu'après tout ce qu'il nous a fait, Billou a bien mérité de se faire baffer jusqu'à la nuit des temps. Mais quand il lui vient à l'idée de financer le développement de Midtown Madness, on serait presque tenté de lui pardonner. Ce jeu est trop bien. Jusqu'à présent, dans les courses de bagnoles, on était cloîtré sur un circuit. Fallait voir à pas trop délirer. Avec Midtown Madness, la délivrance est arrivée. Fini les courses moroses. À la manière du fantastique Interstate'76, MM nous offre un immense terrain de jeu à l'air libre : la ville de Chicago. À nous les feux rouges grillés, les bourres au milieu de la circulation, les courses poursuites avec les flics, les remontées de périf' en sens inverse, les accidents cronenbergien... Alors, je dégoupille la grenade que j'ai à la main et j'exige deux choses : 1- qu'Angel Studios sorte un data-disk pour MM reprenant la ville de Paris (ou Marseille, Lyon... soyons pas sectaires) 2- que ce jeu soit illico installé dans toutes les auto-écoles. Avec un truc pareil, on n'est pas près de s'ennuyer.

Install

Checklist : PII 350 64 Mo avec Rage 128 et Voodoo 2, Joy à retour de force, un pack de Ice Tea, une goupille, le CD de la dernière mouture de Midtown Madness. Zou ! Le programme nous propose 2 installs : 179 ou 183 Mo, la deuxième option incluant des scènes cinématiques. Une voix de ricain digne d'un présentateur de hockey sur glace me fait renverser la moitié de ma canette. Le con ! Pendant l'install, une anim' s'affiche avec un roadster repeint au pistolet, pendant que défilent des teasers sur tous les produits Microsoft : cette grosse merde de Monster Truck, des volants, des joysticks... Aahh, çayé, c'est parti mon kiki ! Tiens, bizarre, y a pas d'intro après le flying logo Microsoft. Y se sont bien foutus de notre gueule avec les cinématiques. C'est pas grave, je clique sur Quick Race, histoire de vérifier que la preview du mois dernier n'était pas une hallucination collective. « Quick race ? ». Oui, Midtown Madness sortira en version anglaise en France. Seuls le manuel et l'aide en ligne ont été localisés.



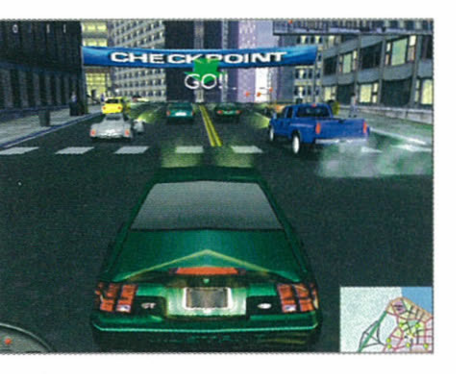
Le petit business d'Angel Studios

De nos jours, pour repérer les bons programmeurs, il suffit de connaître ceux à qui les constructeurs s'adressent pour réaliser leurs démos technologiques. Ainsi, c'est à Angel Studios que S3 a demandé de réaliser Savage Island, leur démo phare (S3 est le démocratisateur de la compression de texture hard. La compression de texture de S3 s'appelle maintenant DXTC (DirectX Texture Compression), et c'est la méthode officielle de compression de texture qui fait partie de DirectX depuis la version 6.1). Dans le même ordre d'idée, Remedy Entertainment, les développeurs de Max Payne, ont fait 3Dmark 99 et la démo technologique d'ATI. Angel Studios développe aussi un jeu de baseball, Ken Griffeys Jr; on est content pour eux. Savage Quest est un jeu d'arcade avec des dinosaures. Plus impressionnant : ils ont conçu un Ride en réalité virtuelle à Lisbonne pour l'Expo'98, Oceania, qui tourne sur Infinite Reality Onyx2. Angel Studios a aussi fait Aquatica pour Pentium III à la demande d'Intel. Ils bossent aussi pour Nintendo, SGI, Disney, et Coinsoft. Apparemment, c'est pas des manchots.





▲ *Quand vous roulez sur les trottoirs, les piétons pas très téméraires se collent contre les murs.*





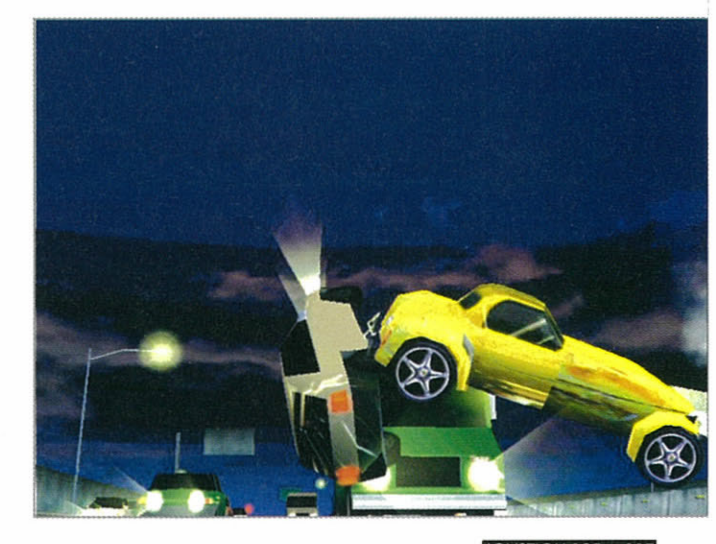


Chicago, 15h23

Temps ensoleillé. Une bande de barjots notoires se réunissent pour leur sport favori : une course en plein centre ville au milieu de la circulation. Pour nous, le but est simple : passer les portes de checkpoint dans l'ordre, et si possible arriver bien placé. La course démarre. J'accélère tranquillement. Je me déporte sur la droite et monte sur un trottoir pour doubler mes petits rigolos d'adversaires. Ma vitesse commence à grimper. Je sens le Force Feedback qui se raidit pour simuler la direction. Je grille tous les feux en manquant de me manger un camion. J'arrive finalement indemne au bout de l'avenue, en première position. Hop ! un virage. J'appuie sur le bouton 2 du joy pour actionner le frein à main. Ftuiii ! je pars en tête-à-queue. Ben décidement, ça s'est pas arrangé depuis la preview. Le frein à main de MM est beaucoup plus sensible que celui d'I'76. Une affaire d'habitude : il faut à peine caresser le bouton. J'appuie sur « Backspace » pour afficher le rétroviseur (je me suis mis en vue interne, c'est plus réaliste). C'est bon, les autres blaireaux sont encore loin. Je repars comme si de rien n'était. Je suis en avance, alors j'admire le paysage. Midtown Madness est toujours aussi splendide. On a l'impression d'être dans une vraie ville ricaine, à

Des courses en pleine ville, on n'avait pas vu ça depuis Vette.

part le look un peu cartoon des décors. Il y a des voitures, des camionnettes de livraison, des bus qui s'arrêtent quand les feux passent au rouge. Sur les trottoirs, des passants déambulent. Si je les course, ils se plaquent in extremis contre les murs, ou plongent en dernier recours pour éviter de se faire aplatir. J'entends même une insulte. Il a flippé le pauvre gars. Plus loin, je franchis un pont relevé en effectuant un saut magistral. L'atterrissage est un peu rugueux. En vue externe, je constate que ma Beetle (20 bornes au compteur) a une aile complètement défoncée. Et ça me fait ni chaud ni froid : j'en ai une réserve inépuisable sur le disque dur. Décidé-







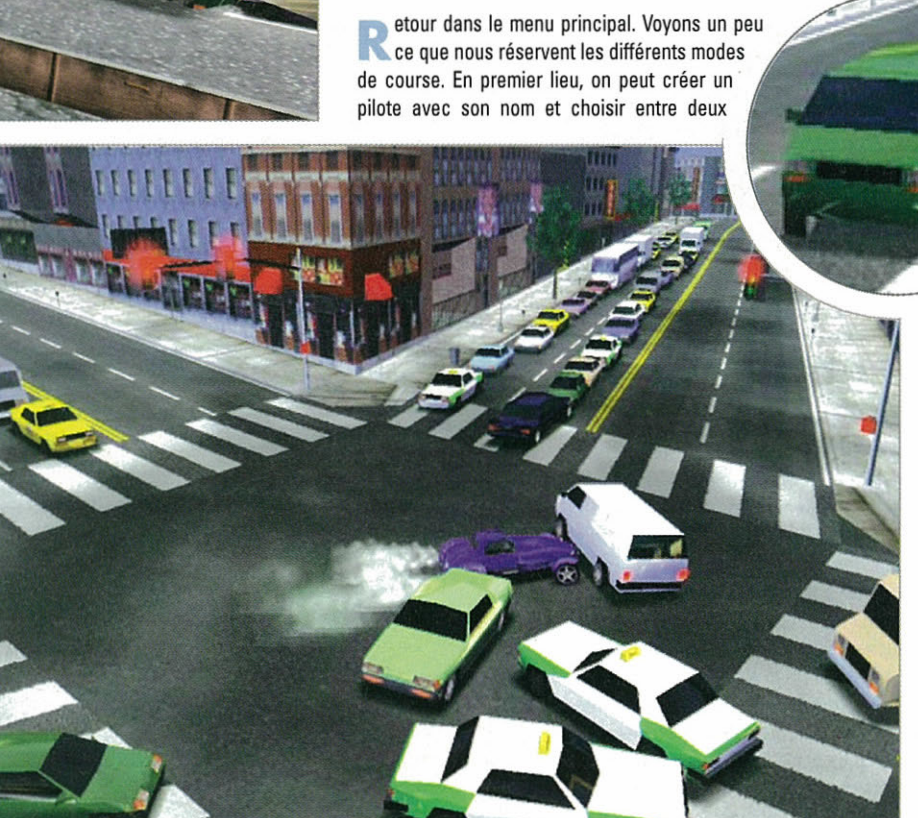
Dans Midtown Madness, on a l'impression d'être dans une vraie ville ricaine.



ment, ces premières courses sont trop faciles. J'aperçois un avion dans le ciel qui s'apprête à atterrir. Ça fourmille de détails : les textures des façades des immeubles, les parcmètres, les poubelles ou les boîtes aux lettres que j'explose pour renverser leur contenu… Allez, une bagnole de flic à feinter au dernier moment et je passe la porte d'arrivée en première position. C'est clair, ce soft est toujours aussi génial.

Levallois, 5h28

Retour dans le menu principal. Voyons un peu ce que nous réservent les différents modes de course. En premier lieu, on peut créer un pilote avec son nom et choisir entre deux niveaux de difficulté : Amateur ou Professionnel. En fonction de la difficulté, les véhicules cachés seront plus ou moins difficiles à débloquer (voir l'encadré sur les caisses). Il y a 4 modes de jeu solo. Le Cruise est le mode idéal pour faire connaissance avec notre nouveau terrain de jeu. On peut se balader librement et explorer toutes les arcanes de la ville. Les courses Blitz sont des courses très rapides qu'il faudra terminer dans un temps limité. Nos adversaires sont la circulation et les pièges de la chaussée rendue glissante par la neige ou la pluie. Certaines courses sont très courtes : elles durent trente secondes. Elles deviennent progressivement plus dures car le temps limite diminue. Il s'agit d'aller d'un point A à un point B le plus vite possible, ce qui en fait le mode le plus réaliste. Le choix du véhicule est aussi très important. En mode Checkpoint Race (le mode décrit dans le paragraphe précédent), on fait la course contre d'autres adversaires contrôlés par l'I.A. du programme. On doit passer des portes dans l'ordre de son choix. Là encore, il s'agit de gérer les aléas de la circulation. On peut essayer de suivre les autres conducteurs pour voir quels raccourcis ils empruntent. Mais on a vite fait de trouver son propre itinéraire. Si la course a lieu en fin de journée, le périphérique sera par exemple bondé et on aura intérêt à passer par un autre chemin… comme dans la vraie vie. Ce mode est plus stratégique. Enfin, dans les courses Circuit, la ville a été préparée comme pour une épreuve de Grand Prix à la Monaco : certaines rues sont bloquées, et il n'y a quasiment pas de trafic. Malgré quelques trucs rigolos (sauts, raccourcis), ce mode est celui qui se rapproche le plus d'une course classique.
Quel que soit le type de jeu, des voitures de police traînent un peu partout dans la ville, soit garées, soit en train de patrouiller. Si vous commettez une infraction au code de la route juste sous leurs yeux, vous n'y couperez pas : les shérifs vous prendront en chasse pour vous mettre hors d'état de nuire. Faut voir comment ils se comportent, les cow-boys : ils vous défoncent le cul pour vous faire partir en dérapage, ils vous explosent les roues…, tout est bon pour vous stopper. Évidemment, si vous pilotez une bagnole légère, faudra éviter l'affrontement. Par contre, aux commandes d'une F350 ou d'un bus, vous pourrez encaisser le choc et même défoncer les barrages.



Le système de caméra de MM est très complet. On peut même se balader avec la caméra externe n'importe où dans la ville.

Réalisme

Les développeurs de Midtown Madness, Angel Studio, sont des pointures en programmation (voir encadré). Le moteur physique qu'ils ont mis au point est un vrai bonheur. Les collisions sont particulièrement bien gérées, même si l'on aurait aimé voir des déformations plus franches et des bouts de carrosserie voler (on ne voit que des effets de particules, d'étincelles). Chaque véhicule est défini par un petit nombre de paramètres : puissance moteur, vitesse maxi, résistance, et... poids. Mais cela suffit à vraiment sentir la différence quand on conduit un bus plutôt qu'un roadster. On peut diminuer le degré de réalisme du moteur physique si on le souhaite. Mais ce serait vraiment trop bête, il y a des tonnes d'objets dans le décor qui réagissent en fonction de leur masse. S'il y a bien un truc à éviter, ce sont les arbres qui sont des entités tout à



Les 10 bolides de Midtown



FORD MUSTANG POLICE CRUISER
Pour débloquer la voiture de police, il faut finir dans les trois 1ers à 6 courses Checkpoint (Amateur), et 1er en difficulté Professionnel.



CADILLAC ELDORADO
Cette caisse de papy est pas si mal quand elle est lancée à grande vitesse. La suspension donne le mal de mer, mais la tenue de route est correcte.



FORD F350
Avec ce pick-up, on se rapproche du char de combat. La F-350 est un peu poussive, mais pas grand-chose ne l'arrête.



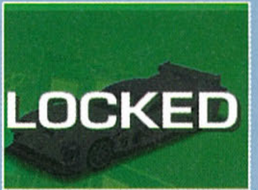
PANOZ ROADSTER
La plus légère et la plus rapide des caisses de MM. Mais il suffit de souffler dessus pour l'exploser.



VW NEW BEETLE
La voiture des poseurs par excellence. Un bon mix de caractéristiques, sauf que la Beetle n'est vraiment pas très résistante.



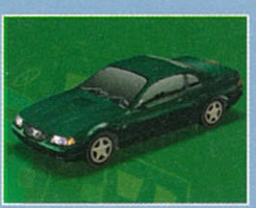
FREIGHTLINER CENTURY CLASS 18-WHEEL TRUCK
Un monstre de puissance et de résistance. Pour débloquer le Freightliner, il faut gagner 5 courses BLITZ (Amateur et Professionnel, même combat).



PANOZ GTR-1
Pour débloquer la Panoz GTR-1, il faut accumuler 8 000 points en mode Pro (on n'engrange pas de points en mode Amateur). Les points sont attribués sur deux critères : le classement dans les courses, et votre type de véhicule. Finir bien classé avec une caisse lente, vous donne plus de points qu'avec une caisse rapide.



FORD MUSTANG FASTBACK '68
La classe à la Mad Max. Pour débloquer ce sympathique véhicule, il faut finir dans les trois 1ers lors de 5 courses Circuit (Amateur, et 1er en Professionnel).



FORD MUSTANG GT
Moyennement puissante et assez rapide, c'est la caisse préférée des cascadeurs.



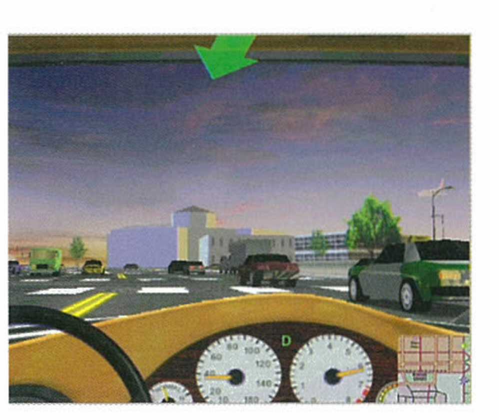
CITY BUS
Tout droit sorti de Speed, le bus est le véhicule idéal pour aplatir les bagnoles de flics. Pour débloquer le bus, il faudra arriver 1er, 2e ou 3e dans 2 courses (Amateur), ou bien 1er (Professionnel).



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200, 32 MO, 300 MO DISQUE LIBRE** ■ EDITEUR **MICROSOFT**
■ DÉVELOPPEUR **ANGEL STUDIOS ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	MSN.ZONE.COM
INTERNET IP	8



fait immuables dans Midtown Madness. On aura plus intérêt à se manger un poteau de feux. Mais deux ou trois poteaux, et votre décapotable sera bonne pour la casse. Chaque obstacle vous endommagera, et en rebondissant, ira aussi endommager les autres véhicules. La modélisation de cette ville entière est bien impressionnante. Tout le centre de Chicago a été fidèlement reproduit. Certaines distances ont été raccourcies pour que ça tienne sur nos PC, mais il y a quand même plus de 40 lieux réels : monuments, bâtiments de l'administration, centres commerciaux, parkings souterrains, aérodrome, terrain de base-ball, stade, tunnels, ponts relevés, voies rapides… Et quand vous verrez tout ce petit monde s'animer de manière réaliste avec les feux de circulation, les clignotants des voitures, les coups de klaxons, les %£§ ! d'injures, ou les passants terrorisés, vous comprendrez que je n'exagérais pas en proposant de mettre des Midtown Madness dans les auto-écoles. Arf ! il perd pas une occasion de conquérir de nouveaux marchés, le gars Billou.

En Course Circuit, la ville est préparée comme pour une épreuve de Grand Prix à la Monaco.

Configuration

Chaque fois que l'on recommence une course, on n'a pas l'impression de revivre la même histoire. Les véhicules suivent probablement un chemin préétabli, mais les programmeurs incrémentent leur position pour qu'on ne croise pas toujours la même camionnette de laitier à la même intersection. Ce qui est trop bien, aussi, c'est de repasser à un endroit où on a provoqué un accident pour voir l'énorme embouteillage qui se propage peu à peu. Par contre, dommage, dommage, il n'y a pas de ralenti. Comment que ça aurait été bien pour se repasser les meilleures cascades ! Alors vous devez vous dire : quelle config pour faire tourner cette petite merveille ? Hmm, vous avez les pieds sur terre, c'est bien les gars. C'est vrai, quand on sait que Midtown Madness sera proposé à moins de 300 balles, on se dit que ça va cartonner. " Cartonner ", mot inventé par Intel et Microsoft, signifiant " faire vendre beaucoup de cartons " (avec des PC dedans, il va de soi). Effectivement, Angel Studios annonce que MM est optimisé pour les Pentium III. Est-ce à dire " minimisé " pour nos pauvres Pentium de base ? Tranquillisez-vous : après avoir subi quelques saccades et quelques gels d'écran sur ma machine de test (un PII 350, je vous rappelle), je suis allé installer MM sur la machine de Kika qui a la bécane la moins performante de la rédaction (un PII 266 avec Voodoo 2). Nickel, ça tourne nickel sur la kikamobile. Donc, tout va bien,







Midtown Madness n'a pas été conçu pour faire vendre des PC. Enfin, tout va pas si bien, je dois avoir un vieux problème de drivers. Mais ça, vous vous en foutez, bande d'ingrats. Sinon, MM propose une flopée d'options graphiques pour s'adapter à votre configuration perso : résolution, degré de détail, gestion des lumières… Il gère aussi bien l'accélération Direct3D que les cartes à base de processeurs Voodoo.

Multijoueur

Après s'être autant éclaté avec le mode solo, vous pensez bien que nous nous sommes précipités sur les options multijoueur. Grosse déception. Non pas que Midtown Madness ne fonctionne pas en multi, ni même que ça ne soit pas rigolo, mais ce qui faisait la grande force du jeu en solo a disparu : la circulation. En y réfléchissant bien, ça doit être coton de rafraîchir sur toutes les bécanes la position et l'interaction avec des dizaines de véhicules. Mais bon, Vette le faisait sur Mac, il y a belle heurette. Le multijoueur propose plusieurs types d'affrontement : tous les modes du jeu solo, plus un mode intitulé Cops Vs Robbers (Flics contre Voleurs, en québécois). Le principe de ce dernier mode (le plus intéressant) est simple : vous devez vous emparer d'un tas d'or et le ramener à votre Q.G. Si vous jouez les flics c'est la banque, si vous pointez dans le rang des voleurs, ça sera une planque secrète. Si un adversaire s'est emparé du pognon, vous pourrez le lui chiper en le rattrapant et en lui rentrant dans le lard. Alors, dommage, vraiment dommage que ces courses poursuites dignes d'un Starsky & Hutch ne se déroulent pas en plein milieu du trafic.

Iansolo

- \+ Conduite au milieu de la circulation.
- \+ Une ville entière en 3D.
- \+ Réalisation classieuse.
- \+ Excellente ambiance sonore.
- − Pas de trafic en multijoueur.
- − Pas de replay.
- − Problèmes de fluidité sur certaines config.

EN DEUX MOTS

Après le très minable Monster Truck et le fort sympathique Motocross, Microsoft a finalement trouvé la voie royale du gameplay avec Midtown. Des courses en pleine ville, on n'avait pas vu ça depuis Vette. Seule ombre au tableau : en mode multijoueur, il n'y a plus de circulation.



SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D



1 Coffret Kit KID ACHETÉ... = ...EN CADEAU ! Une Housse de téléphone jeu vidéo "Collector"

+ Une invitation à participer au concours pour gagner des Discman Philips, des sacs Playstation et des centaines d'autres CADEAUX !

mobi carte
France Telecom

Parmi ceux proposés en magasin.
Sur la gamme Ola et Mobicarte, hors pochette Mobicarte.



1 Starter + 1 "Classique" ACHETÉS... = ...Un Booster CLASSIQUE™ OFFERT !

GRATUIT ! L'Edition CLASSIQUE™ est la nouvelle édition de référence de "Magic l'Assemblée". Cette édition, c'est des règles simples et claires, avec une intensité stratégique amenée par les cartes. Idéal pour entrer dans une nouvelle dimension de jeu. Une seule limite : votre imagination !

Wizards of the Coast

* Dans la limite des stocks disponibles. Starter = paquet de tournoi - Booster = pochette.



de REMISE* EXCEPTIONNELLE !

Dès votre 1er achat* sur présentation de ce magazine

*(valable sur l'achat d'un jeu vidéo d'occasion d'une valeur de 150 Frs minimum).

Parmi ceux proposés en magasin.

1/2 Heure de jeu en réseau OFFERTE* !

Jeu en Réseau

N°1 DU JEU EN RÉSEAU EN FRANCE

A ne pas manquer... EN CADEAU !

pour l'achat d'un lecteur PHILIPS DVD RECEVEZ* 5 FILMS DVD VIDEO à choisir dans la sélection Warner Home Video

Liste des lecteurs DVD concernés en boutique.

* Offres non cumulables, valables jusqu'au 10 juillet 99 dans les boutiques participant à l'opération et sur présentation du magazine.

* Photos non contractuelles.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 160 magasins

FRANCE

Dép.	Ville	Téléphone
01	Belley	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02	Chauny	03 23 38 00 10
02	Laon	03 23 79 08 84
02	Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
02	Soissons	03 23 59 18 18
05	Gap	04 92 52 72 74
06	Mandelieu	04 93 93 54 33
06	Menton	04 93 28 26 55
07	Annonay	04 75 32 42 53
12	Rodez	05 65 67 06 15
13	Arles	06 07 06 04 30
13	Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13	Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13	Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14	Bayeux	02 31 51 00 99
14	Honfleur	02 31 89 75 00
14	Lisieux	02 31 63 07 77
15	Aurillac	04 71 43 56 56
17	La Rochelle	05 46 51 86 86
17	Royan	05 46 22 15 04
17	Saintes	05 46 93 51 75
19	Brive	05 55 24 47 87
21	Dijon	03 80 70 15 79
22	Loudeac	02 96 66 02 05
24	Bergerac	05 53 73 30 28
24	Périgueux	05 53 53 55 54
25	Montbelliard	03 81 94 17 09
26	Romans	04 75 72 78 34
26	Valence	04 75 78 09 68
27	Le Neubourg	02 32 07 00 35
28	Chartres	02 37 36 44 22
30	Ales	04 66 52 44 66
31	Fenouillet	05 61 70 81 05
33	Arcachon	05 56 83 58 23
33	Bordeaux	05 56 79 05 52
33	Langon	05 56 63 00 33
33	Libourne	05 57 25 98 85
34	Agde	04 67 21 32 71
35	Fougères	02 99 94 21 00
37	Tours	02 47 75 50 01
38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38	Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38	Bourgoin	04 74 43 29 53
38	Voiron	04 76 67 46 95
39	Dole	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40	Dax	05 58 56 29 03
41	Vendôme	02 54 67 00 90
42	St Etienne	04 77 49 00 69
43	Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45	Orléans	02 38 62 76 76
47	Agen	05 53 77 38 39
47	Agen 2	05 53 77 28 08
47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54	Nancy	03 83 30 45 67
55	Verdun	03 29 86 78 08
56	Locmine	02 97 60 01 57
56	Lorient	02 97 35 08 91
57	Forbach	03 87 88 67 16
57	Metz	03 87 74 65 70
57	Thionville	03 82 53 80 81
60	Beauvais	03 44 48 53 60
61	Alençon	02 33 26 11 00
61	Argentan	02 33 67 29 00
61	L'Aigle	02 33 34 27 00
62	Calais	03 21 19 07 00
62	Lens	03 21 78 75 40
64	Biarritz	05 59 24 39 07
65	Lourdes	05 62 42 30 68
66	Perpignan	04 68 35 54 98
67	Haguenau	03 88 63 88 36
69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71	Digouin	03 85 53 75 73
71	Macon	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	03 85 55 08 02
72	Le Mans	02 43 82 68 14
74	Annecy	04 50 52 86 02
75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
76	Rouen	02 35 73 68 50
77	Chelles	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
77	Lagny	01 64 12 34 81
77	Meaux	01 64 34 29 08
77	Nemours	05 53 77 28 08
77	Pontault Combault	01 60 29 53 76
78	Elancourt	01 30 13 87 30
78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78	Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78	Poissy	01 30 06 06 88
78	Versailles	01 39 24 13 00
79	Partenay	05 49 94 10 27
81	Albi	05 63 49 02 99
81	Castres	05 63 35 19 86
83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
85	Challans	02 51 49 77 92
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
93	Bagnolet	01 49 72 74 01
93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
93	Montreuil	01 48 97 05 54
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 94 28 25 28
97	Fort de France	05 96 70 79 67
98	Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
- *3 magasins.*

ESPAGNE
- *10 magasins.*

BELGIQUE
- *Mons. 065 84 60 33*

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Arles • Avalon • Avignon • Belfort • Bézier • Boulogne-sur-mer • Cherbourg • Epinal • La Fleche • La Réunion • Langon • Laon • Marseille • Mont-de-Marsan • Montauban • Muret • Paris • Plaisir • Quimper • Sète • Toulouse •

ITALIE
- *Turin.*

MAROC
- *Casablanca.*

PORTUGAL
- *Lisbonne.*

JOUABLE SUR PII 233 ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR IMAGE SPACE INCORPORATED ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	16

Dur. Oui, dur de passer après Toca 2 qui, bien que traitant d'un championnat différent, vise néanmoins le même public. Autant vous le dire tout de suite, Sports Car GT ne déchaînera pas les foules. Dommage, car il aurait très bien pu connaître un autre sort.



▲ Ce qui est bien, avec les voitures de grand tourisme, c'est qu'on n'a plus besoin de volant.

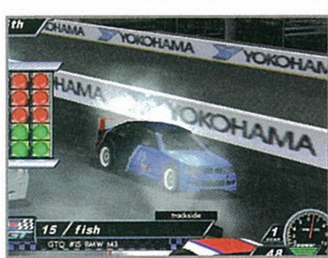
Sports Car GT

Simulation de caisses pour tout public - PC CD-Rom





▲ Dommage que les objets clippent (arbres, etc.).



▲ La M3, une bonne voiture, mais quelle déco de ch...

J'aurai dû me méfier. C'est clair, je suis trop con. Alors que Casque m'a dépossédé honteusement du test de Toca 2 le mois dernier (moi-même l'ayant soutiré à Iansolo), j'aurai dû trouver ça louche qu'il me dise comme ça, " tiens, Fish, tu veux pas faire Sports Car GT ? Je l'avais pris pour le tester, mais je n'aurai pas le temps finalement… ". Et moi, tout content de mettre la main sur une simu, je lui ai même dit merci. Enfoiré. Il faut dire que la description du soft est alléchante : et que je te propose de la BMW M3, de la Mc Laren F1, de la Porsche 911, de la Mecedes CLK, ou encore de la Saleen Mustang, et que je te dis que tu va courir sur plein de circuits de la catégorie GTQ, GT3, GT2 et GT1, et qu'en plus tu pourras acheter plein de pièces si tu gagnes des épreuves, et que celles-ci pourront avoir lieu de jour ou de nuit, sur piste sèche ou mouillée, et qu'en plus on te trouve beau et irrésistible avec les femmes, et qu'elles reviendront toutes dans la journée avec l'amour et l'argent. Bref, tout ce qu'il faut pour mettre l'eau à la bouche d'un type normalement constitué. Oui mais voilà, le problème c'est qu'il y a une différence entre ce qui est écrit sur le papier et ce qui est affiché à l'écran. Ah le salaud, il m'a bien eu. M'en fous, c'est moi qui ferai Rally 99, et là, on verra bien qui bavera le dernier.

La vengeance est un plat qui se mange en 99

Que ce soit en Direct 3D ou en 3Dfx, le moteur de Sports Car GT peine, halète, rame. La machine du test est quand même un PII 350 avec une TnT et une Voodoo 2, et franchement, ce qui est affiché à l'écran ne justifie pas tant de gourmandise et de temps machine. Le graphisme est certes correct (Iansolo le trouve même plutôt à son goût), mais on ne peut pas dire que les détails ruissellent de toutes parts. Les voitures ne sont ainsi pas vraiment môches, mais pas vraiment à tomber non plus. En un mot, moyennes, quoi. Même topo pour les circuits, dans la moyenne, mais pas plus. De plus, le clipping n'est pas aux abonnés absents, pas tellement en ce qui concerne la perspective de la piste, mais plutôt au niveau des objets (arbres, bâtiments, etc.). Les accidents n'entraînent aucune déformation, bien que les « pannes » soient toutefois gérées (un texte vous indique ce qui est cassé). Si vous rentrez au stand, vous ne verrez aucun mécanicien s'affairer autour de votre voiture, mais cela ne l'empêchera pas de se soulever dans les airs. Sûrement des mécanos invisibles, une race peu connue de mécanos. La vue interne est uniquement bitmap, mais vous n'aurez pas droit à un quelconque volant. Au niveau effets spéciaux, on notera la réflexion de l'environnement sur les caisses (qui fait ramer un peu plus le moteur), des traces de pneus peu enthousiasmantes, et la réflexion du décor sur le sol mouillé (ça rame toujours). C'est bien dommage que la réalisation soit si moyenne, car les voitures sont plutôt agréables à conduire. Pas vraiment simulation, mais pas arcade non plus, le comportement des véhicules aurait pu fournir un bon gameplay dans d'autres circonstances techniques. De même, le mode carrière, c'est toujours un truc qui donne de l'intérêt à un jeu de course. Tout ça pour vous dire que ce soft aurait pu être un bon jeu, si la réalisation avait suivi. Et Rally 99 qui n'arrive toujours pas…je suis vert.

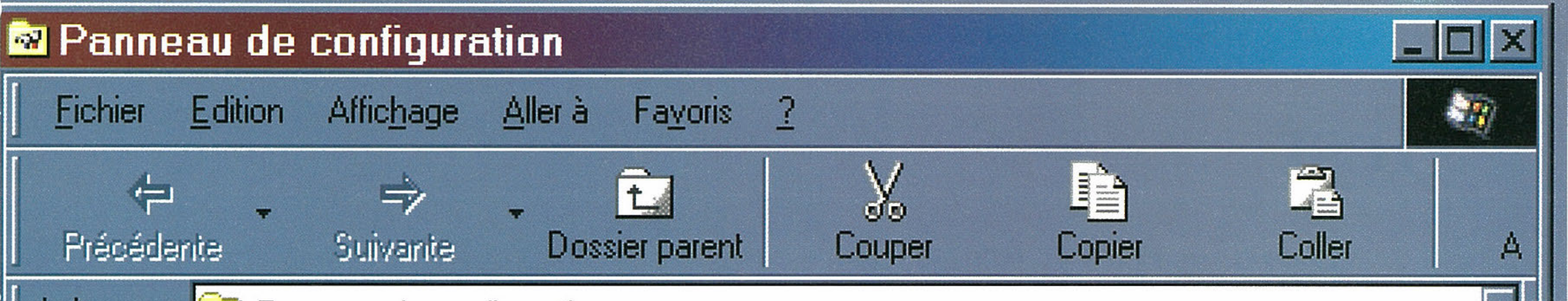
Fishbone

+ Le mode carrière.
+ Le comportement des véhicules.
- Un moteur 3D asthmatique.
- Pas de déformations.

EN DEUX MOTS

Une simulation qui possède un bon fond, mais qui ne tient pas la route au niveau de la réalisation. C'est con.





FANATEC
Info web:
www.fanatec.com

SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC JOUEZ !





NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !



Contrôleurs de jeu

DRIVER DE JEUX
ET ACCESSOIRES
avec MULTIPORT



JUST CLICK AND PLAY !

DESORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE !

GRÂCE AU MULTIPORT FANATEC CONNECTEZ JUSQU' À 4 JOUEURS BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS, MANETTES ETC...

LANCEMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

Le calibrage et la programmation sont automatiquement mémorisés.

PROGRAMMATION STANDARDISEE

Interface de programmation standardisée pour tous les joysticks, manettes, volants...

LANCEMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

Regroupement des jeux par thèmes ou création personnelle.

CARACTERISTIQUES:

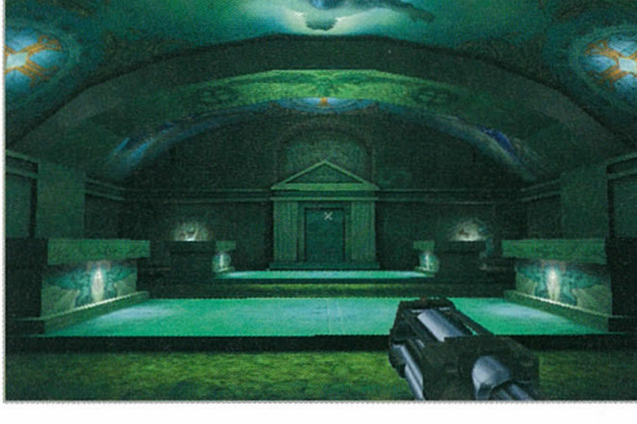
Le calibrage des manettes non digitales n' est plus necessaire.Facile d' utilisation !
Toutes les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le jeu est lancé.
Il programme toutes les manettes de tous les fabricants grâce à l' interface standard.*
En programmant les différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même s' ils ne sont pas compatibles avec le jeu.
Tous les boutons peuvent être programmés à partir d' une seule commande ou d' une série de commandes en temps réel.
Toutes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.
Le Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux.Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.
Il est compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !

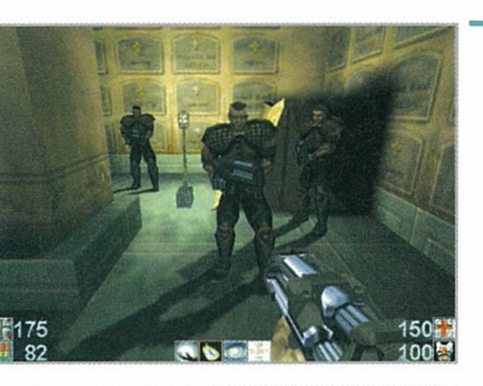
*Une minorité de manettes avec connecteurs pour clavier ne sont pas compatibles.Cependant la configuration automatique et les caractéristiques du calibrage fonctionnent avec tout type de manette.

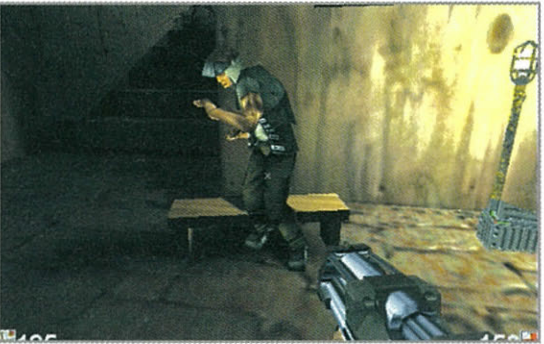
On a beau être un Ange, on n'est pas forcément cool avec tout le monde. Cette fois-ci, non content d'avoir une paire d'ailes dans le dos, l'envoyé de Dieu se tape le luxe de sortir des gros flingues quand on l'emmerde un peu trop... Dieu est grand !

Requiem

Couaike-Doume-like interdit aux moins de 12 ans - PC CD-Rom

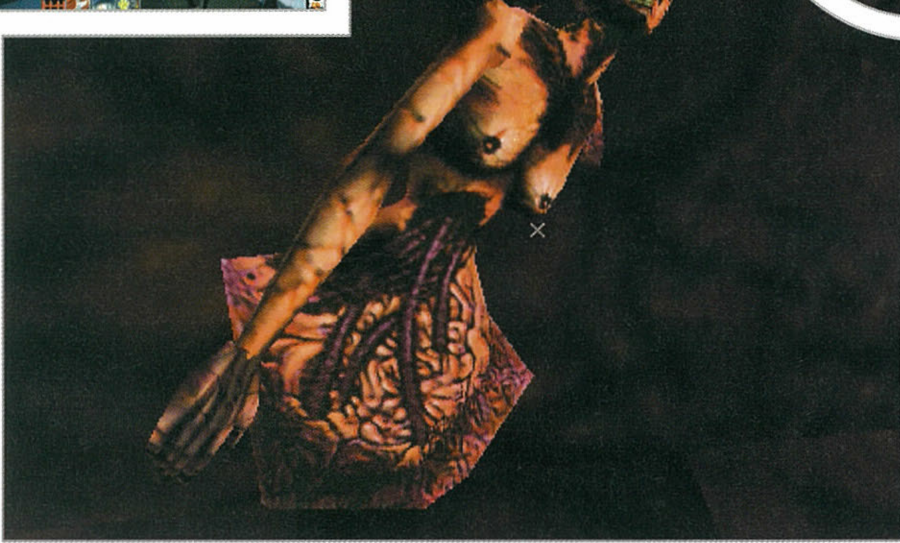








Quand les anges descendent sur Terre, c'est mauvais signe. Surtout quand ils sont déchus. Pour la petite histoire, sachez que ce qui reste des armées des damnés a décidé de squatter le sol terrien, après la sévère défaite qui leur a été infligée par les forces politiquement correctes de Jésus Dieu. Ainsi, ces chers amis ont-ils constitué une armée puissante composée de troupes aguerries, de robots de combat, et de créatures infernales, afin de se servir de la terre pour la transformer en grand terrain de bataille. Dans la Bible, la Bataille en question s'appelle l'Armagedon, et le terrain, le Megiddo. Dans le jeu, vous incarnez l'Ange Malachi (prononcez « Malacaille »), envoyé de Dieu, question de donner un petit coup de main à toute la noble mais faiblarde résistance des armées du bien. Comme tout ange qui se respecte, vous pouvez flamber comme un jeune coq, à étaler vos pouvoirs devant les yeux ébahis des quelques mortels que vous croisez. Ceci dit, vous n'êtes pas sur place pour faire le mariole devant un parterre plébéien, scrutant avec une admiration sans borne vos divines flatulences.



▲ *Bienvenue en Enfer ! Chaude ambiance garantie. Vous trouverez sur place un maximum de suppliciés, dont vous ne pourrez même pas abréger les souffrances. Tout l'enfer semble être conçu de manière organique, et chaque bruitage, quand il n'est pas un cri, est un bruit de succion.*

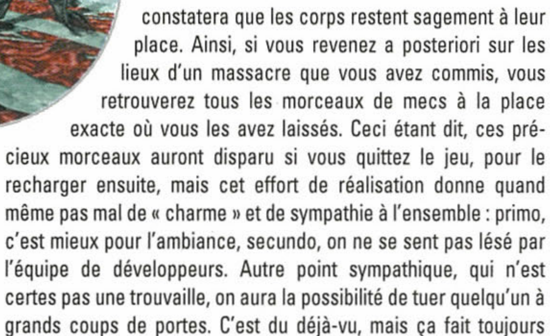
Bienvenue en Enfer

Comme il faut bien commencer par quelque chose, autant comencer par ce qu'il y a de plus bas dans l'échelle divine. Dès les premières secondes de jeu, le ton est donné : le joueur se retrouve propulsé au cœur de l'Enfer, qu'il doit traverser pour rejoindre les troupes de Dieu sur la Terre. Déjà, le jeu commence sous les cris incessants des suppliciés et des damnés. Ici, les restes d'un homme agglutinés autour de sa colonne vertébrale, là, une femme agitant ses intestins sous des convulsions de douleur. Question ambiance, les démons sont aux petits soins, et décorent avec goût les parois organiques de leur abysse. C'est pendant ce seul tableau, que l'on peut considérer comme étant un tutorial, que l'on verra un maximum de choses concernant les enfers. Passée la traversée, la majeure partie de l'action se déroulera sur Terre. Ainsi, on se retrouve plongé dans une ville tentaculaire, où le moindre arbre devient une insulte à l'harmonie bétonnée d'une architecture digne des cauchemars de Staline. Autant le dire tout de suite, tous les procédés sont bons, dans le jeu, pour favoriser sa fluidité. Ainsi, il ne faut pas s'attendre à des décors bien tordus aux architectures alambiquées. Les formes sont simples, mais les textures appliquées sont habilement exploitées. Comme quoi, en se servant correctement d'éléments simples, on peut faire un beau jeu qui tourne bien.

Affaires de mortels

C'est pas parce que vous étiez un Ange, qu'une fois arrivé sur Terre, vous êtes moins mortel que n'importe quel péquenot à deux pattes, communément appelé « homme ». Du coup, il est recommandé d'éviter de faire le zouave lorsqu'on se retrouve dans une ville dans laquelle la loi martiale est prononcée par l'armée des ténèbres qui vient de s'installer. D'ailleurs, au début du jeu, vous ne disposerez que d'un malheureux flingue, et d'un seul de vos nombreux sorts pour vous défendre. C'est pas bézèf, mais c'est mieux que rien. Évidemment, pour les bourrins qui nous lisent avec avidité, plus le jeu évoluera, plus l'Ange Malachi

Dans la ville tentaculaire, le moindre arbre devient une insulte à l'harmonie.



▲ *Dans la majeure partie des affrontements que vous aurez à subir de la part des Boss, vous vous ferez téléporter dans une arène en Enfer.*

Cortège de démons

Pour essayer de vous vaincre, vos ennemis feront appel à des créatures de l'Enfer. Certaines d'entre elles seront particulièrement invulnérables aux armes terriennes.









aura en sa possession une kyrielle de moyens d'envoyer ad patres une quantité industrielle de gros cons. Mais si on commence le jeu aussi faiblard, c'est qu'il y a une bonne raison. Le joueur doit faire avec la présence des forces du mal (si souvent incarnée dans des armures de combats avec des mecs dedans, appelés aussi militaires), et aussi, il doit faire avec la présence d'innocents (auxquels il suffit d'une minable balle perdue pour se transformer instantanément en cadavre). En effet, toute la première partie du jeu consiste surtout à rentrer en contact avec les forces alliées, en évitant de se faire repérer et de supprimer « par erreur » le malheureux quidam qui se tenait stupidement debout en plein milieu de la trajectoire de votre balle. Le jeu ne se contente alors plus d'être un Doom-like, mais devient aussi un mini-jeu de rôle. Certes, on est loin d'un Fallout, ou d'un Baldur's Gate, mais la notion de prise de décision et d'interactivité avec les différents protagonistes du jeu est bien présente. Ça évitera aux joueurs trop bourrins de tirer sur tout ce qui bouge, et ça leur apprendra de se servir d'un cerveau, si tant est que ce qui leur fait office de cerveau est encore dans leur boîte crânienne.

La colère de Dieu

La fin justifiant les moyens, l'Ange Malachi a un très large éventail d'accessoires de persuasion à sa disposition. Allant du plus banal des pistolets à la plus perfectionnée des armes chimiques, en passant par le fusil de sniper, et sans compter les deux types d'armure du jeu, Malachi doit être, sur Terre, l'Ange qui possède les plus grandes poches de l'histoire de l'Ancien et du Nouveau Testament. Requiem ne s'endort pas sur l'action, et sur les nombreuses façons de mourir. On constate déjà que les coups que l'on inflige à son ennemi sont localisés ; un coup à la tête sera plus fatal qu'un coup placé ailleurs, et l'ennemi visé se mettra à hurler de douleur en se tenant la partie touchée, avant de mourir des suites de ses blessures. Y a pas à dire ; la mort est plutôt bien chorégraphiée en ce monde. Dans les nouvelles qui font plaisir, on constatera que les corps restent sagement à leur place. Ainsi, si vous revenez a posteriori sur les lieux d'un massacre que vous avez commis, vous retrouverez tous les morceaux de mecs à la place exacte où vous les avez laissés. Ceci étant dit, ces précieux morceaux auront disparu si vous quittez le jeu, pour le recharger ensuite, mais cet effort de réalisation donne quand même pas mal de « charme » et de sympathie à l'ensemble : primo, c'est mieux pour l'ambiance, secundo, on ne se sent pas lésé par l'équipe de développeurs. Autre point sympathique, qui n'est certes pas une trouvaille, on aura la possibilité de tuer quelqu'un à grands coups de portes. C'est du déjà-vu, mais ça fait toujours autant plaisir à voir. L'Intelligence Artificielle des ennemis n'est pas en reste. Plutôt que de se jeter connement sous votre canon, vos ennemis essaieront toujours de se défiler, de s'abriter, ou de vous sortir de votre planque grâce à leurs grenades. Vous verrez même dans certains cas un type partir ramener du renfort : stress garanti pour essayer de l'avoir avant qu'il puisse avertir ses petits copains. Et comme tout bon jeu qui se respecte, il vous faudra affronter des mecs plus balèzes que les autres, appelés aussi « Boss ». Il vous arriveront dessus sans trop prévenir, et de par la nature surnaturelle de leur être, vous devrez souvent aller les combattre sur leur terrain : en Enfer.

Petits points

Tout n'est pas si rose. À trop vouloir sacrifier de choses pour rendre le jeu fluide, on observe rapidement un certain laisser-aller dans le moteur du jeu. Déjà, on remarque certaines erreurs d'affichage ; des ennemis oublient de tomber lorsqu'ils sont au-dessus du vide, certains d'entre eux passent au travers de cloisons, et il faut que le joueur saute de marche en marche lorsqu'il est dans un



▲ *Une petite excursion dans l'espace fera partie du voyage.*

Test
Requiem



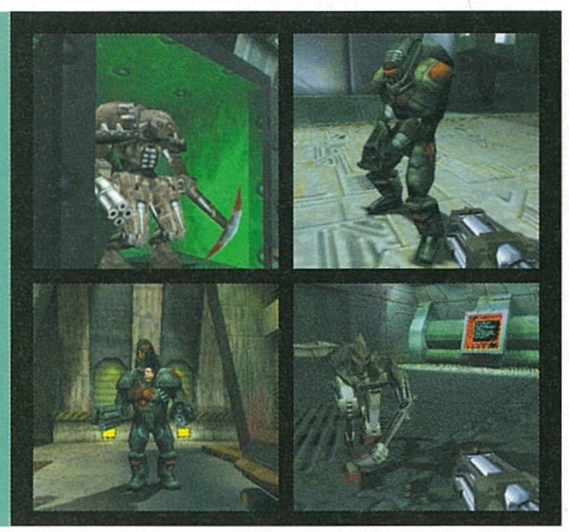


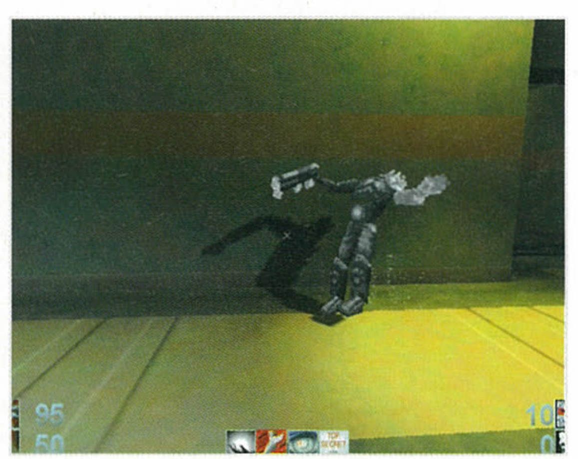

JOUABLE SUR **P 200 - 32 RAM** EDITEUR **3DO** DÉVELOPPEUR **CYCLONE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

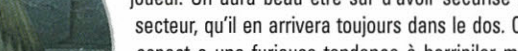
Chairs à canon

Les ennemis rencontrés auront plus de différences dans leurs capacités de combat que dans leur look ; si ce n'est déjà à cause des différentes armes qu'ils transportent. Cependant, à chaque différence d'allure, l'ennemi sera plus ou moins résistant, et plus ou moins agile.









▲ Quel que soit l'état de vos ennemis après le combat, vous les retrouverez à la place même où vous les avez laissés, sans qu'ils aient à disparaître.

Y a pas à dire ; la mort est plutôt bien chorégraphiée en ce monde



escalier. Et ce n'est rien à côté de la gestion des mouvements lorsqu'on se trouve sur une échelle : il faut sauter de barreau en barreau. Le moteur, qui n'est déjà lui-même qu'un clone de Quake II de plus, aurait mérité d'être plus poussé ; les placards à pharmacie ne servent à rien, les caisses sont aussi indestructibles que les ampoules électriques, et le mobilier, au design sommaire, doit être coulé en titane. Les textures des explosions, et les giclées de sang se limitent à des petits points de couleurs différentes. On voudrait dire que ce sont des sprites, mais à côté d'un sprite, ça reste trop limité graphiquement. Idem pour les traces d'impacts et de salissures sur les murs. Si une balle s'écrase sur une paroi, elle ne laissera comme souvenir qu'une petite étincelle avant de disparaître. Soit les murs sont trop solides, soit il n'aiment pas les trous. Idem pour les tâches de sang, et Dieu sait comme il y en a du sang dans ce jeu. Vos ennemis auront beau avoir la tête arrachée, ou la partie inférieure de l'abdomen en moins, leur sang n'immaculera rien ni personne. Bibliquement, c'est ce que l'on appelle « l'immaculée conception ». Ludiquement, c'est juste naze. Le joueur moyen aurait plutôt souhaité avoir le choix de sa configuration, et il aurait pu y avoir un niveau de détail dans les options. Évidemment, les déplacements dans l'eau ne laisseront aucun cercle derrière vous, et aucune gerbe n'apparaîtra après un beau plongeon. Reste la gestion de l'apparition des ennemis. Non seulement on remarquera qu'il n'y en a pas beaucoup de différentes sortes, ce qui n'est pas trop grave, juste dommage, mais en plus, leurs apparitions sont gérées suivant les déplacements du joueur. On aura beau être sûr d'avoir sécurisé un secteur, qu'il en arrivera toujours dans le dos. Cet aspect a une furieuse tendance à horripiler mon sens tactique des choses. Pour finir, on regrettera l'apparition un peu hasardeuse des nouveaux sorts. On ne sait pas d'où il viennent, ni pourquoi, mais à l'instar d'un Jedi Knight, un choix entre les pouvoirs à la fin de chacun des niveaux aurait été plus judicieux.

Amen !

Heureusement, l'intérêt de Requiem ne se limite pas qu'à une succession de couloirs et d'ennemis qu'il faut envoyer les pieds devant. L'avantage énorme du jeu réside dans le fait que vous incarniez un Ange, et de fait, vous avez des pouvoirs bibliques. Ce ne sont pas des sorts de magie médiévale, ou des implants cybernétiques, ce sont des actes de Dieu : vous transformez des gens en statue de sel, vous arrêtez le temps, faites trembler la terre, bouillir le sang, ou encore ressuscitez des morts. Tout le scénario s'articule autour des confrontations que vous aurez à vous taper face à l'enfer, et tout son cortège de démons, Lilith comprise. Vous maîtrisez tous les miracles dont la bible fait état, et que tout le monde connaît. Cet aspect des choses donne à l'aventure un côté fantastique-biblique-apocalyptique, et le mélange Science-Fiction- Armagedon en fait un jeu bien à part.

Pete Boule



▲ Le principal souci pour les armées du mal, c'est d'engager de nouvelles recrues, puis de les conditionner !

- + Jouer un Ange.
- + User à outrance de ses pouvoirs.
- + La gueule des enfers.
- − La relative pauvreté du moteur.
- − L'apparition miraculeuse des ennemis.

EN DEUX MOTS

Simple, mais efficace, Requiem est un bon jeu. Loin d'être le doom-like du siècle, on y joue avec plaisir, l'ambiance est bien prenante, son scénario n'est pas dénué d'intérêt, et l'univers qu'il nous ouvre est suffisamment élaboré pour bien triper dessus.



TECHN. 80 DESIGN 77 INTÉRÊT 84


GENERATION 32 Mo
GRAPHICS BY rage 128 ATi
Processeur ATI RAGE 128
Fabuleux accélérateur graphique 128 bits 3D, 2D et DVD !
• 3D foudroyante en 32 bits
• Jusqu'en 1920 x 1440 en 32 bits
• Décompression DVD/MPEG-2 100% matérielle
• Moteur optimisé OpenGL 1.2 avec pilote ICD
• Déjà prêt pour DirectX 7 et Windows 2000
• AGP 2X
RAGE FURY 16 Mo
Version OEM uniquement
RAGE FURY 32 Mo
Version OEM uniquement
RAGE FURY 32 Mo TV-Out
Versions OEM & Retail
RAGE FURY 32 MB TV-Out
Cartes en version OEM : Pour activer la décompression MPEG-2 100% matérielle, le logiciel ATI DVD Player 3.0 (ou supérieur) commercialisé séparément est indispensable. Revendeurs, contactez votre grossiste ATI.
www.atitech.com
ATi
© Copyright ATI Technologies Inc. 1999 - Photos non contractuelles



■ JOUABLE SUR **P200, CARTE 3D** ■ EDITEUR **RAGE** ■ DÉVELOPPEUR **RAGE ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 OU 2 EN ÉCRAN SPLITTÉ**



Rien ne m'irrite plus au sortir d'un cinéma, que les commentaires des autres spectateurs, surtout quand il s'agit d'un navet de l'espace, et qu'un con ne manque pas de lancer à la cantonade : « Waou ! Ils étaient supers, les effets spéciaux ! ».

Expendable

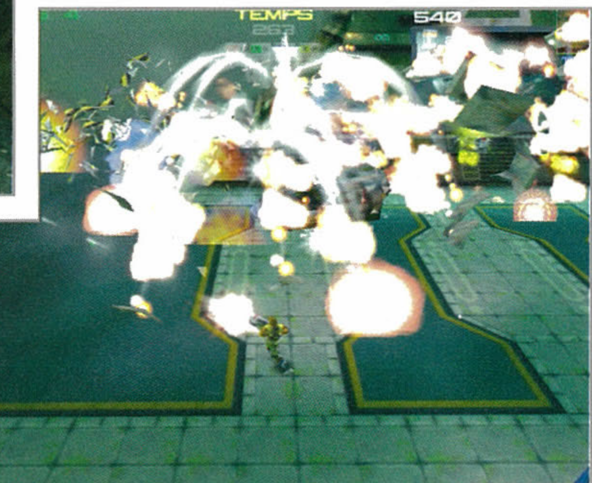
Shoot them up pour excités de la 3D - PC CD-Rom





Ces jeux occupent une place très particulière dans nos ludothèques. Ils sont principalement destinés à être filés en cadeaux pour l'achat d'une carte 3D (on dit sortir « en bundle ») parce qu'ils utilisent les technologies graphiques dernier cri (ici le bump mapping), et que le gros de l'effort des créateurs a été porté sur le moteur graphique. La liste des jeux de ce type commence à s'allonger. On se souvient de Monster Truck Madness, Incoming... Voici aujourd'hui Expendable, de Rage, un développeur spécialiste du genre. Et il est très frustrant, leur Expendable. Il commence par une cinématique hilarante, non seulement bien dessinée, mais surtout bien mise en scène et bien montée (ce qui est beaucoup plus rare). On y comprend que l'on jouera un pauvre type, un clone envoyé au combat sans espoir de retour, guerrier jetable et sans valeur. Va pour jouer un pauvre keum, ça me plaît ! Je lance Expendable ; un chargement à la longueur inquiétante me refroidit aussitôt (plus d'une minute. Mais ces loadings sont finalement très rares et le jeu ne recharge heureusement pas le niveau à chaque fois que l'on meurt). Puis la partie à proprement parler commence. Effet immédiat : mon intérêt se dissipe. C'est redoutablement beau, mais le gameplay est totalement raté. Le personnage patine, le tir est d'une imprécision rédhibitoire, et le déplacement, au clavier, comme au joypad est d'un inconfort qui confine à l'exercice de style. Étonnant. À croire qu'ils ont fait exprès de ne surtout pas trop réussir leur jeu. Et d'autant plus étonnant que mis à part ça, les niveaux sont bien conçus et les armes intéressantes. Mais tout est vraiment gâché par le gameplay. On le gardera dans un petit coin de notre tête : le moteur d'Expendable est une merveille. Il servira probablement à de nombreux autres jeux et surtout à faire des essais comparatifs entre les différentes cartes du marché. Mais d'un point de vue strictement ludique, Expendable ne vaut pas grande-chose.

monsieur pomme de terre





▲ *Aussi beau que le film " Sphere ". Aussi raté que le film " Sphere ".*

TIPS JEU

Exactement comme dans un Quake-like, les déplacements latéraux sont bien plus importants que l'action de tourner.

On peut, chose rare sur PC, jouer à deux sur un même ordinateur. Souvent les développeurs se pensent dédouanés de ce genre d'option en proposant un monde Internet bâclé. ▶

+ Un moteur de Porsche
+ Jouable à 2 en écran splitté
- Un gameplay catastrophique

EN DEUX MOTS

Démonstration de virtuosité dans l'utilisation des technologies 3D. Expendable est construit autour d'un moteur qui a de l'avenir, mais le jeu est irrémédiablement desservi par un gameplay catastrophique.



Le titre suprême est en jeu...

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

EIDOS

GAGNEZ 10 PLACES à Magny-Cours

En téléphonant au 08 36 68 19 22 ou 3615 EIDOS

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement sur simple demande écrite à : Audiofil - 6 boulevard du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

VIDEO SYSTEM

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Saison 98

Un produit officiel de la FIA
Formula One World Championship



Peter's Plane

Test

Quand **Discworld** succombe au crime, on découvre **un jeu** dans la **plus pure** tradition du **roman noir**, sans complexe et avec beaucoup **d'humour.**



Discworld Noir

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Le coup de la femme fatale, on nous le fait plus. Celle-ci réserve bien des surprises étonnantes.*

Depuis quelques mois, on n'avait pas un seul jeu d'aventure à se mettre sous la dent, et puis voilà que Discworld Noir arrive, avec déjà deux jeux précédents issus du même monde. Alors on se méfie, car les aventures biscornues de l'apprenti sorcier Rincevent avec son coffre magique et ses énigmes bizarres flottent encore dans notre tête. Sur quoi allons-nous tomber cette fois-ci ? On s'attend à tout sans trop savoir sur quel pied danser. Allons-nous rire ou nous arracher les cheveux une fois de plus en essayant de trouver quel objet débile donner pour résoudre le problème d'un personnage encore plus singulier ? Et puis, voilà, ce jour-là, où je me lançais dans l'aventure, je marchais dans une merde de chien. Quel pied ? Je me le demande encore, en tout cas c'était une bonne introduction à Discworld Noir.



Une ville de merde



La carte permet de voyager instantanément d'un endroit à l'autre. Dès que l'on vous indique un nouveau lieu, il s'inscrit automatiquement et devient accessible.▼

La merde, vous allez y nager en plein. Car comme jeu noir, il n'y a pas mieux. Outre le fait que vous êtes censé incarner un détective pourri, ancien flic encore plus pourri, vous allez vite découvrir que le merveilleux monde de Discworld sent encore plus mauvais que vous. Comment est-ce possible ? Laissez-moi planter le décor et vous allez vite comprendre qu'il ne suffit que de peu de choses pour empuantir un univers qui, jusqu'à présent, semblait plus mignon que mauvais.
Imaginez une ville faites de ruelles sombres, de lieux glauques, parcourues par une rivière d'eau saumâtre, où le moindre poisson aurait du mal à nager tellement elle ressemble à une purée de pois oubliée au fond d'une casserole depuis de nombreuses années, avec une odeur affreuse de fange infâme et de pourriture grouillante. Même les mots n'arrivent pas à donner la dimension d'une telle chose, et la description la plus terrible ne vous offrirait qu'une maigre idée de l'horreur d'un tel parfum. Si ce n'était que la ville... Mais cette pourriture même semble avoir agi comme une gangrène. Les habitants ont l'air sortis directement du cloaque sans passer par le stade du singe. Ils ont rampé dans les ordures grouillantes et se sont élevés au niveau humain en gardant des traces de leurs origines dans leur cerveau malade. Alors, tout est vraiment pourri ? Presque, et pourtant les personnages restent tout de même attachants. Un vrai tour de prestidigitateur.



Le retour du vrai-faux Harry Dickson

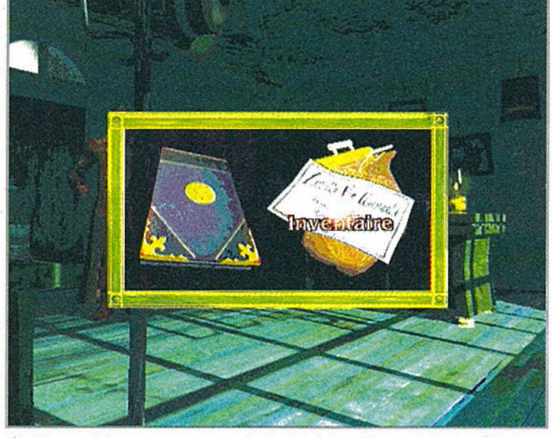
Il y a le héros, détective à la Mike Hammer qui, malgré son côté obscur, possède le charme de l'homme de 40 ans aux tempes que les souffrances endurées ont rendues grises, un homme qu'on aimerait bien consoler, qui sait parler aux femmes en leur donnant des poupées longues comme le bras et d'autres mots aussi tendres. Et puis, il y a le nain, la belle nana aux roploplos bien accrochés, le ou les meurtriers mystérieux, le méchant à face de traître, le comte paralysé, et une quantité d'autres personnages tout aussi bien campés dans le classique roman policier. Mais n'oubliez que l'on est dans le monde étrange de Discworld, et que son créateur, Terry Pratchet, possède un cerveau fourmillant d'idées biscornues. Alors, rajoutez à ces personnages de films policiers des caractéristiques étonnantes. Habillez le nain d'une hache, ajoutez à la belle Carlotta un parfum musqué de fauve, emplissez la ville d'une guilde d'assassins qui n'ont pas le droit de vous tuer sans contrat, d'un monarque patricien appliquant des méthodes étranges pour faire respecter sa loi, et vous vous retrouverez de plain-pied dans une ambiance des plus étranges, impénétrable, surprenante et fascinante, qui va vous tenir en haleine jusqu'au bout.



▲ Il est si facile de mourir dans ses rêves, mais encore bien plus facile dans la réalité.

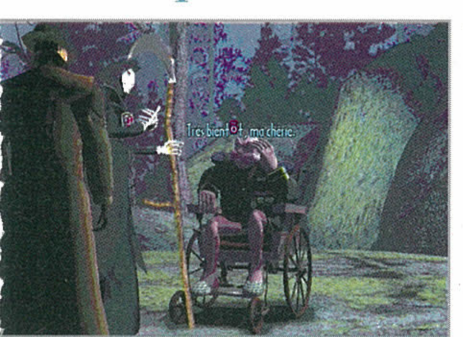
▲ Être homme et pouvoir renifler les odeurs comme un chien, rien de plus pratique pour suivre une piste.





▲ L'inventaire vous permet d'accéder à votre Palm Pilot dernier cri, avec feuille blanche et plume d'oie incorporée, un bon outil pour noter tous vos indices.

Masque, faux-semblants, les gens ne semblent pas être ce qu'ils sont, et vous encore plus que les autres.



▲ Même la mort est de la partie. On aurait préféré qu'elle reste invisible, car c'est une vraie pipelette, mortelle.

Des embrouilles en tout genre

Ceci dit, il y a de quoi. Car dans cette ville pourrie, il semble bien que quelqu'un ait décidé de faire le grand ménage en laissant un peu partout des cadavres sanglants pour prévenir qu'aujourd'hui, c'est jour de lessive. Mais cette histoire, seule la police doit s'y intéresser. Vous, vous n'êtes qu'un pauvre détective essayant de grappiller du fric à ses clients, et puis vous bossez pour Carlotta, la femme fatale. Les crimes des hommes influents n'a rien à voir avec votre enquête. Vous recherchez un mec qui viendrait juste de débarquer en ville. Quel lien avec ces meurtres ? Aucun, à part que votre histoire va vite s'embrouiller, avec toutes les pistes spiralées vers ces énigmatiques crimes rituels. Mais ce n'est pas tout. Le monde de Discworld est riche en surprise, et votre personnage s'en rendra compte très vite. Masque, faux semblants, les gens ne ressemblent pas à ce qu'ils sont, et vous encore plus que les autres. Le scénario tourbillonne, rebondit, il ne cesse de s'agiter comme un serpent qu'on aurait coupé en deux. Écrit d'une main de maître, il nous fait fureter, questionner, à droite à gauche, avec une logique propre qui nous conduit tout doucement vers la découverte finale. Un script exemplaire pour tout joueur qui se targue d'être fin gourmet en mets policiers.

Musique envoûtante

Mais le scénario n'est pas le seul élément à contribuer à la réussite de cette aventure. La musique y joue un rôle important. Écoutez couler cet air de jazz, cette ritournelle romantique et ces effets rythmés. Le soin apporté à son alchimie est impressionnant, et le résultat en découle. Elle nous trotte dans la tête alors qu'on questionne, nous presse quand on approche, et ironise quand on fuit. Trop génial. Le graphisme est moins bien réussi. Son style est assez trouble et on peut y être facilement réfractaire. Les dialogues tombent quelquefois à plat. Y en a certains qui n'ont rien à foutre là, surtout les réflexions intérieures un peu bêtasses qui font office de private joke. Mais comme on peut les squizzer sans problème, le mal est circonscrit. L'interface est intuitive. Les dialogues se déroulent presque automatiquement. Pour s'en sortir, il suffit d'observer pour trouver les indices, de questionner et toutes les avancées apparaissent sur votre calepin. Rien de bien compliqué si on est observateur. Le résultat est là. L'aventure se dévore comme un bouquin duquel on n'arrive pas à se décrocher. Un vrai régal.

Kika



- + La musique excellente.
- + Le scénario plein de rebondissements.
- + Les personnages originaux.
- − Le graphisme bizarre.
- − Les dialogues biscornus.

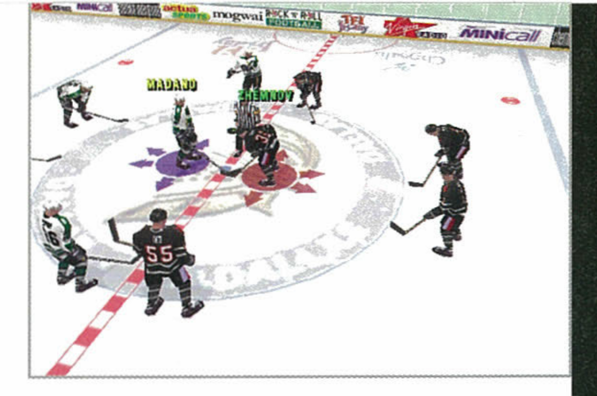
EN DEUX MOTS

Discworld Noir est un excellent policier. Le scénario est riche et possède de nombreux rebondissements. Les personnages parmi les grands classiques du roman noir restent originaux grâce à une pointe de fantaisie. On a là un monde délirant qui tient bien la route et nous accroche jusqu'au bout de l'aventure.



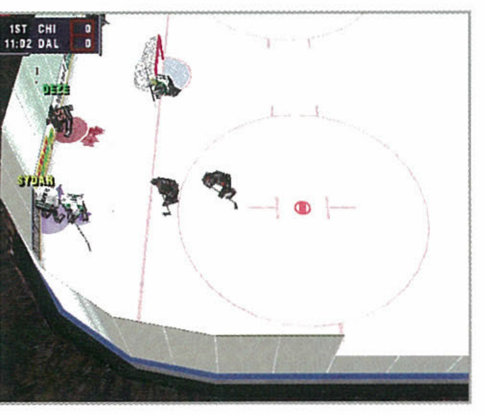
TECHN. 74 | DESIGN 81 | INTÉRÊT 85

Tests Bref



Actu Ice Hockey 2

Sport pour tous joueurs - PC CD-Rom



Utilisant le même moteur 3D que Actua Socker 3, Actua Hockey est loin de remporter la palme du meilleur graphisme. Il suffit de comparer avec NHL 99 ou même NHL 98 pour tout de suite s'en rendre compte. La modélisation des joueurs se contente d'être banale et rien de leurs formes rectangulaires ne montre qu'un humain se cache sous la carapace de protection. Les mouvements sont fluides mais ne comportent pas l'aisance de ceux du jeu d'Electronic Arts. L' interface est très simple. On y trouve le minimum souhaitable (un mode réseau, entraînement, configuration de l'équipe, exhibition et compétition). Les options sont peu nombreuses mais suffisantes pour satisfaire le joueur moyen. Et « moyen » est bien le terme qui convient : graphisme moyen, Intelligence Artificielle moyenne, on reste dans le banal, le déjà vu. Terne, voilà le qualificatif idéal de ce jeu sans aucun dynamisme. Pour une simulation de hockey censée représenter un sport vif, c'est assez décevant.

Kika

TOURNE SOUS W95, 98
JOUABLE SUR
P200 32 MO RAM
ÉDITEUR GREMLIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CHRYSALIS
TEXTES ET VOIX VF
MULTIJOUEUR RÉSEAU LOCAL 4

TECHN. 49 DESIGN 48 INTÉRET 51

Roland Garros

Simulation de tennis pour tous joueurs - PC CD-Rom

Pas facile de faire un bon jeu de tennis. Après avoir échoué l'année dernière sur un Roland Garros 98, Carapace remet ça. Le gameplay est mieux étudié. Plus adapté au pad, il permet de diriger sa balle tout en choisissant sa puissance de frappe. Après quelques passes, on s'y fait et on alterne des coups différents sans difficulté. Les joueurs sont très bien modélisés lorsqu'ils frappent la balle, leurs mouvements sont fluides et naturels. Par contre, loin de la balle, c'est la catastrophe. Il suffit de les regarder courir comme des crapauds pour tuer toute envie de se mettre au tennis. Le pire est certainement la trajectoire de la balle. Elle semble avoir été calculée points par points, mais des points insuffisamment rapprochés pour donner une impression de continuité. Sa récupération laisse à désirer pour les passes longues. Le manque de champ oblige à les frapper en phase ascendante pour pouvoir les renvoyer. Le graphisme est beaucoup plus évolué que dans la version 98. À part que les spectateurs font parterre de fleur. La maniabilité est intéressante, mais les défauts qui truffent ce Roland Garros 99 sont encore trop nombreux pour donner un bon jeu.

Kika

TECHN. 41 DESIGN 44 INTÉRET 50

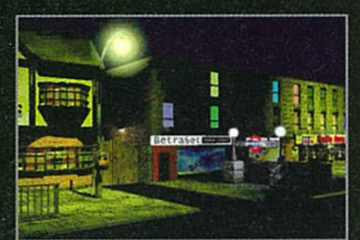
TOURNE SOUS W95, 98
3DFX, DIRECT 3D
JOUABLE SUR
P 200 32 MO RAM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
CARAPACE RUN SOFTWARE
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4

Iron Maiden Ed Hunter

Action pour tous joueurs - PC CD-Rom

TOURNE SOUS W 95, 98
CARTE 3D
JOUABLE SUR P II 200
ÉDITEUR EMI
DÉVELOPPEUR
SYNTHETIC DIMENSIONS
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1





Hier, je me demandais à quoi pourrait bien ressembler un navet cosmique. Pas un légume de l'espace, mais un jeu minable. Pour bien réfléchir à la question, je me suis alors dit qu'il serait bon de songer à tout ça en musique. Oui, mais alors quelle musique ? Et puis Synthetic Dimensions est entré dans ma vie, résolvant avec un réel talent cette double problématique. Ed Hunter, c'est le jeu inspiré du groupe de hard rock Iron Maiden. Pas le Maiden d'aujourd'hui, mais le vrai, celui d'antan, avec Bruce Dickinson ou Paul Di'Anno. Tiens, cela tombe plutôt bien puisque sur le triple CD de Ed Hunter, on trouve pas moins de 20 titres d'anthologie de Maiden. Parmi les meilleurs : « Number of the beast », « Aces high », « Run to the hill », « Be quick or be dead », ou même « Killers » pour les nostalgiques. Merci EMI. Je prends ma souris, le jeu commence, génial ! Tiens, tous les décors sont en précalculé... Tiens, il suffit de bouger un curseur à la souris et de tirer sur les gugus qui apparaissent de temps à autre à l'écran... Tiens, ça pixellise comme jamais, tiens, je crois que vais éteindre ma bécane avant de vomir. Le navet cosmique, c'est pas digeste. Allez, zou, ma platine CD, je vais me repasser Maiden histoire d'oublier tout ça.

T.S.R.

TECHN. 25 DESIGN 35 INTÉRET 30

Wild Metal Country

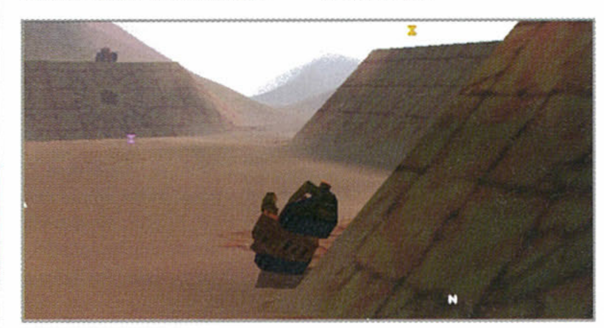
Action pour tous joueurs - PC CD-Rom

Bon, décidément, j'ai pas de bol. Ce mois-ci, je tombe que sur des merdes. Ici, on vous demande de piloter un char (parmi plusieurs disponibles, avec chacun des défauts et des qualités), pour se battre contre d'autres machins, afin d'aller récupérer des saloperies de containers de couleur. Bref, un truc dont tout le monde se fout comme de l'an 30. C'est pas vraiment beau, même en 32 bits, c'est très vide, et surtout bien injouable (arriver à viser et à toucher sa cible relève de l'exploit). Reste le modèle physique qui gère la gravité, et qui vous fait basculer et glisser le long des pentes, mais c'est bien léger pour fournir un quelconque intérêt. Il paraît que ce jeu a été développé pour les parties multijoueur. Peut-être, mais ça reste toujours une merde, même à plusieurs.

Fishbone


TECHN. 71 DESIGN 59 INTÉRET 56

TOURNE SOUS W95, 98
CARTE 3D
JOUABLE SUR PII 233
ÉDITEUR
GREMLIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
DMA DESIGN
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS
PLUSIEURS



RC Joystick


Lord Casque Noir, par qui tout est arrivé.


" Chez nous, à Joystick, les jeux vidéo, c'est notre passion, mais pas que ça. "


Moi, je m'en fous, j'aime ce pingouin et je sais qu'il m'aime.

Personne ne sait vraiment comment ça a commencé. Certains prétendent que tout est venu de Lord Casque Noir, comme souvent lorsqu'il s'agit de choses idiotes avec des roues. Il serait rentré du salon du modélisme, roux et hilare, en brandissant une réplique de Peugeot 306 radio-commandée : « Hey les gars, z'avez vu ce que j'ai acheté ? ». Moi, j'ai arboré mon sourire « spécial rédaction spéciale » (une composition personnelle : 70 % politesse / 30 % consternation), persuadé que cette fois, je serai suivi par les autres membres de la rédaction. Intel et stupéfaction, j'étais loin du compte. Ce ne fut que « Whoua ! », « Génial ! C'est une thermique ? », « 'ttends, moi j'avais un 4x4 : je l'ressors et on fait des courses ». Pour vous dire, même Moulinex-qui-ne-veut-pas-passer-son-permis a succombé. Ô misère !

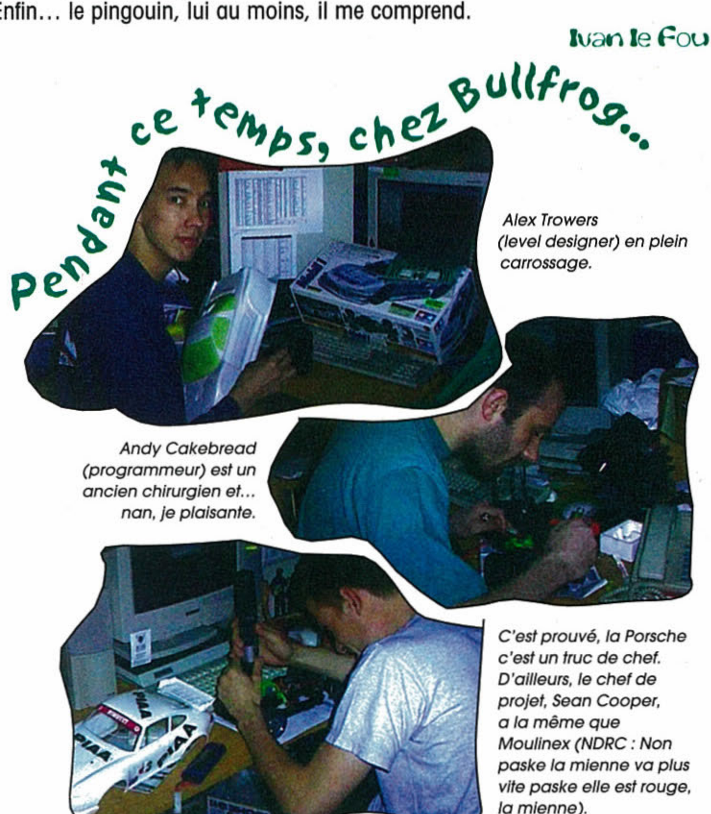
Depuis, c'est n'importe quoi : courses sur le parking, stock-cars dans les couloirs, collection de catalogues Tamiya (le dernier châssis TA03R à courroie, ça vous dit quelque chose ?) et bricolage sans fin (« Raaah merdeeuh, j'en ai plein les doigts, qui c'est qui s'est servi de CTW pour peindre sa carrosserie ? », « Hey Casque, regarde, j'ai monté mes biellettes à pas inversé ! »). Et je ne parle pas du trafic d'accus.

Mais le plus rigolo est à venir : notre Wanda-reporter causait au téléphone avec les petits gars qui font Dungeon Keeper 2 chez Bullfrog, sur le thème « Regardez comme mes collègues sont débiles » et histoire de prouver ses dires, leur a envoyé les photos de la rédac. Et alors voilà ce qu'on a reçu en retour. Je suis désespéré.

Enfin... le pingouin, lui au moins, il me comprend.

Ivan le Fou

Pendant ce temps, chez Bullfrog...


Alex Trowers (level designer) en plein carrossage.

Andy Cakebread (programmeur) est un ancien chirurgien et... nan, je plaisante.

C'est prouvé, la Porsche c'est un truc de chef. D'ailleurs, le chef de projet, Sean Cooper, a la même que Moulinex (NDRC : Non paske la mienne va plus vite paske elle est rouge, la mienne).

TEST CARTE 3D

PAR DOCTEUR KANT

TnT 2 ultra

Nous voici de retour sous le grand chapiteau de la carte 3D la plus rapide du monde (enfin, du mois, quoi !). Ce mois-ci, nous avons en effet testé pas moins de 4 TnT 2, dont 2 Ultra. Attention les mirettes, 3D à très hautes vitesses !

Ultra fréquence

NVidia, en utilisant une technologie de gravure de 0.25 microns, a pu monter la fréquence de sa puce jusqu'à 150 MHz. Il propose donc au constructeur 2 choix de TnT 2, une version à 125 MHz, et un TnT 2 Ultra à 150 MHz.
De leur côté, les constructeurs de carte 3D qui n'ont pas développé leur propre technologie (Creative, Diamond, Guillemot, Asus, Elsa, Hercules, Leadtek) disposent d'un choix de plus en plus restreint pour sortir une carte, puisqu'il ne reste que nVidia et S3 à disposer de puces suffisamment performantes (3Dlabs et Intel devrait bientôt être de nouveau sur les rangs).
Le TnT 2 Ultra est donc le processeur 3D le plus rapide du moment tout en gérant tous les effets modernes, à part le S3TC et l' Environment Bump Map. Le TnT 2 Ultra démontre combien la Technologie de la Voodoo 3 et son merveilleux Fill Rate (333 Mtexel/s pour la version à 166 MHz) n'est plus suffisante pour le joueur passionné. Le TnT 2 Ultra prouve en effet qu'il est possible de jouer en 1280x1024 et 32





Quake III : multi-texturing, effets de transparence, lightning...à gogo. Le nouveau moteur de Carmack remet les pendules à l'heure.

Creative Labs 3D Blaster TnT 2 Ultra

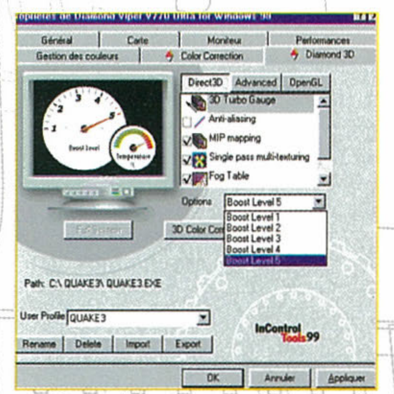
La carte de pré-serie que nous a prêté Creative était cadencée à 150/183 MHz avec interdiction de pousser la carte. Équipée de 32 Mb de SDRAM, elle sera disponible en version AGP 2X et normalement pourra passer en AGP 4X par mise à jour du bios. Elle dispose en outre d'une sortie TV pour la lecture des DVD (le logiciel de lecture est fourni). Vu la destination de la carte (CPU supérieur à un PII 450), pas de problème de ralentissement pour la lecture des DVD. Côté capacité à monter en fréquence, elle devrait être tout aussi overclokable que la Diamond V770, vu la qualité du ventilateur actif monté sur la puce. Creative y travaille d'arrache-pied !
Le nouveau Graphic Blaster Control (drivers) ne permet toujours pas la correction gamma dans les jeux, mais l'utilitaire 3DEEP de Sonnetech le permet.
Contrairement à la Diamond, il n'existe pas d'outil pour le réglage des fréquences. Il serait de bon ton de la part de Creative de fournir un « tweaker » qui éviterait d'utiliser un programme extérieur de type PowerStrip.
Le bundle est tout aussi alléchant, surtout avec Shogo, dont le moteur D3D (le litech engine) est une petite merveille. Expandable, quant à lui, vous montrera enfin l'intérêt du Bump-Mapping. Le prix de la Graphic Blaster TnT 2 Ultra (ouf) est le plus intéressant au regard du produit.



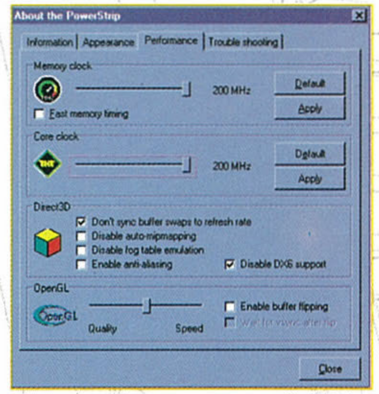
bits, avec un framerate de 40 images par seconde (sur un gros PIII, bien sûr).

L'overclocking : une épreuve olympique !

Pour se démarquer de la concurrence, il s'agit alors de proposer soit la carte la plus rapide en l'overclockant à mort, ou bien de proposer toute une série de fonctions supplémentaires. Les TnT 2 Ultra proposées par Diamond et Creative sont des puces à la base cadencée à 150 MHz, avec de la SDRAM fonctionnant à 183 MHz. Pour ne pas en rester là, et grâce à un bon refroidissement (ventilateur actif sur le chip), on peut encore pousser les fréquences.



Diamond fournit dans ces drivers les outils pour overclocker sa V770.



PowerStrip, l'utilitaire qui permet d'overcloker toutes les cartes 3D. À cette fréquence peu de TnT 2 pourront tenir !



La Diamond monte ainsi à 175 MHz (350 Mtexel/s) pour le chip et 200 MHz pour la SDRAM. Creative n'a pas souhaité que nous poussions la 3D Blaster par peur d'endommager la carte, car c'était l'une des seules disponibles en Europe. La TnT 2 Ultra de Hercules pourrait quant à elle atteindre des fréquences de 183 MHz pour le core, et 220 MHz pour la mémoire !
En général, c'est la qualité de fabrication et la qualité de la mémoire qui permet de pousser les fréquences à ventilation égale. La Diamond dispose de puces mémoires de très haute qualité (ETRON à 5.5 ns), qui permettent de monter la fréquence mémoire à 200 MHz (et dire qu'on cherche des barrettes de mémoire vive qui tiennent le 133 MHz, je vais prendre mon fer à souder, moi !). Mais l'overcloking, c'est surtout la loterie, on a de la chance ou pas, donc il est très difficile de se prononcer définitivement en faveur de l'une ou l'autre carte, même si la Diamond Viper 770 semble mieux armée. Tout l'art de l'overcloking est de tirer la substantifique mœlle des cartes, tout en gardant une bonne stabilité.







Les TnT 2 Ultra permettent enfin de jouer en 1024x768 en 32 bits à plus de 40 images/seconde

Analyse des résultats

Sur le tableau de la page 140, on dispose des résultats de 2 outils pour mesurer la vitesse de ces cartes. Pour les mettre toutes à égalité, nous avons effectué les benchs en utilisant d'abord les drivers de référence de nVidia (les 1.72b), qui ont la particularité de désactiver certaines fonctions du multitexturing en OpenGL (c'est en effet le nouveau driver ICD pour Quake III qui est fourni dans cette version). Nous avons effectué également les tests sur les drivers que Diamond et Creative nous ont fournis, mais les performances sont inférieures avec ces derniers. Bien sûr, tous ces drivers sont en version bêta et connaîtront d'ici leur sortie des améliorations, et il y a de la marge .
Les résultats sur les Ultra cadencées à 150/183 sont déjà très bons puisqu'il mettent à mal la Voodoo 3 3000 en 16 bits. Mais c'est surtout la Diamond poussée à 175/200 qui obtient des résultats hallucinants. Les TnT 2 Ultra sont clairement destinées à jouer à partir du 1024x768. En effet, au-dessous de cette résolution, le CPU (un pauvre 450 MHz tout de même) ne parvient pas à alimenter suffisamment. La carte en polygones et les résultats sous D3D sont identiques, à peu de choses près, quelle que soit la résolution.
Le mode OpenGL 32 bits fait tout de même chuter de façon conséquente le nombre d'images par secondes, mais l'OpenGL Quake II reste très proche de la programma-

Diamond Viper V770



La Viper V770 devient un peu la nouvelle référence en matière de rapidité. Stable à la fréquence de 175/200, elle enfume les Voodoo 3 en termes de rapidité. Rien ne lui résiste. Destiné au joueur, Diamond ne s'est pas encombré d'une sortie TV.
Le driver InControl Tools 99 offre des présélections (Boost Level) qui proposent de choisir le juste équilibre entre vitesse et chaleur. À noter que la carte dispose d'un jumper destiné à choisir entre AGP 2X et AGP 4X.
La carte reste malgré tout à un prix élevée, mais offre un niveau de performances inégalé.



tion du Glide. L'arrivée imminente de Quake III et de son moteur OpenGL utilisant les fonctions modernes des TnT 2 donnera des résultats plus intéressants. D'ailleurs, la version alpha de Quake III dont nous disposons fonctionne parfaitement sur toutes les TnT 2 que nous avons testées. Les résultats sous Half-Life varient peu, car là encore, le CPU n'est pas suffisamment puissant.
Les TnT 2 Ultra sont donc destinées aux toutes dernières machines équipées de PII 450 MHz au moins, et au 19 pouces. Pour les machines inférieures, dirigez-vous vers les TnT 2 plus classiques, dont le Fill Rate est largement suffisant par rapport aux processeurs, et tout à fait adapté aux résolutions les plus utilisées sur 17 pouces.

Géométrie et lumières

Les capacités de TnT 2 Ultra en terme de rendering sont tellement rapides que pour l'instant, aucun processeur X86 ne suffit à les alimenter en polygones. Voilà donc la pierre d'achoppement pour la prochaine génération de cartes 3D. Il s'agira d'inclure au sein même de la carte un puissant calculateur géométrique, à l'instar des cartes 3D professionnelles. Ce dernier prendra en charge les calculs de transformation des polygones, ainsi que celui des lumières, avec une puissance explosant n'importe quel processeur généraliste de type PIII. Voilà donc une bonne nouvelle pour l'upgrade des machines, puisque notre bon vieux PII 266 MHz pourra encore survivre longtemps, et que le temps CPU récupéré alors permettra de rendre nos jeux encore plus « intelligents » et réalistes.

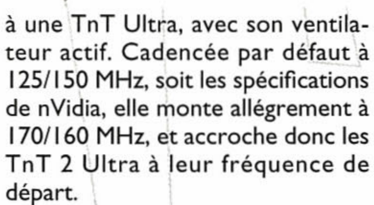


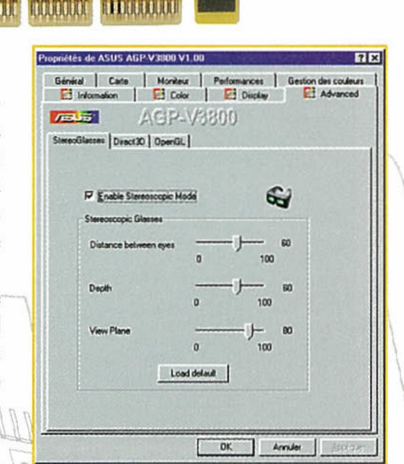
TnT 2 à options

La TnT 2 de base est certifié par nVidia, pour une fréquence de 125/150 (core/mémoire). Mais comme les Ultra, rien n'empêche de pousser la fréquence et d'obtenir alors une Ultra « officielle ».
Les TnT 2 classiques sont en fait le gros de la production de nVidia. Il n'y a pourtant aucune différence entre le TnT 2 Ultra et le TnT 2 classique, en termes de fonctionnalités. Seule une sélection des puces en bout de chaîne permet de les differencier.

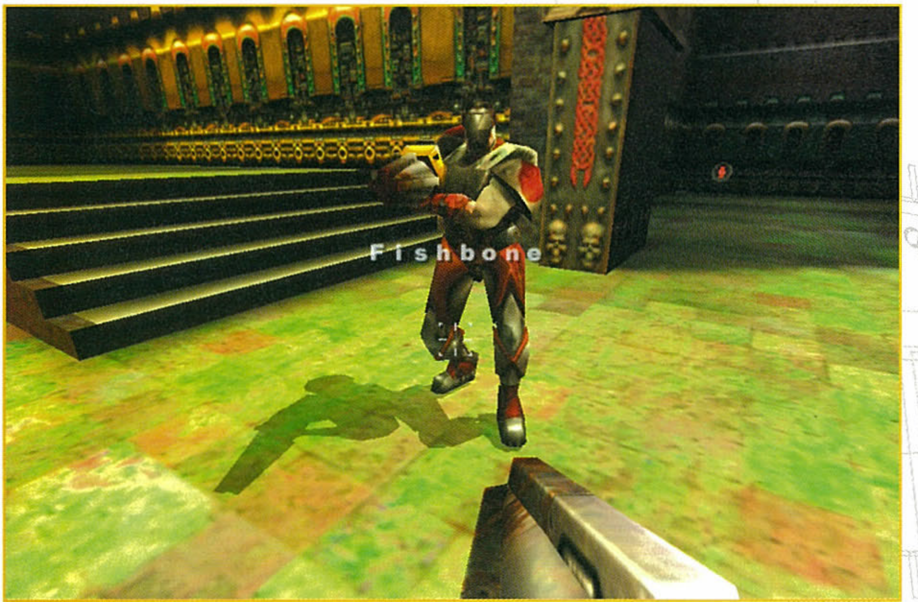
Asus V3800

La nouvelle carte d'AsusTek, qui avait mis le feu au poudre avec sa TnT V3400 en fournissant un utilitaire pouvant la monter à 120 MHz, ressemble comme deux gouttes d'eau à une TnT Ultra, avec son ventilateur actif. Cadencée par défaut à 125/150 MHz, soit les spécifications de nVidia, elle monte allégrement à 170/160 MHz, et accroche donc les TnT 2 Ultra à leur fréquence de départ.
Nous avons testé le haut de gamme de la 3800, celle fournie en standard avec les entrées/sorties vidéo et les lunettes stéréoscopiques. Comme pour toutes les autres cartes, les drivers fournis par Asus ont un train de retard sur les nouveaux drivers de référence de nVidia, et les performances s'en ressentent.
L'originalité de cette 3800 sont les lunettes stéréoscopiques qui permettent, grâce à des drivers appropriés, de donner l'illusion de relief à l'écran. Cela fonctionne avec tous les jeux D3D, mais devient vite fatigant, d'autant plus que les lunettes sont très inconfortables (je ne sais pas qui à un nez en triangle ?...). La V3800 offre également une entrée S-Video, ainsi qu'une sortie S-Video et RCA. Une puce Chromtel se charge de tout ce petit monde, et permet l'enregistrement de séquences vidéo au format AVI en 352x288 grâce à l'utilitaire Live3800.
Pour moins de 2 000 F TTC, l'Asus 3800 reste la meilleur carte à base de TnT 2 classique. Mais pour ce prix-là, et si les lunettes et l'équipement vidéo de vous intéressent pas, orientez-vous vers une TnT 2 Ultra.





Dans les drivers de l'Asus, vous pouvez regler l'affichage des lunettes stéréoscopique.



Encore Quake III. Vous pouvez constater qu'une ombre apparait sous Monsieur Fishbone. C'est la mise en évidence du Stencil Buffer qui permet le calcul des ombres sans perte de rapidité. La Voodoo III ne dispose pas de cette fonction.



Ne pas confondre TnT 2 Ultra et TnT 2

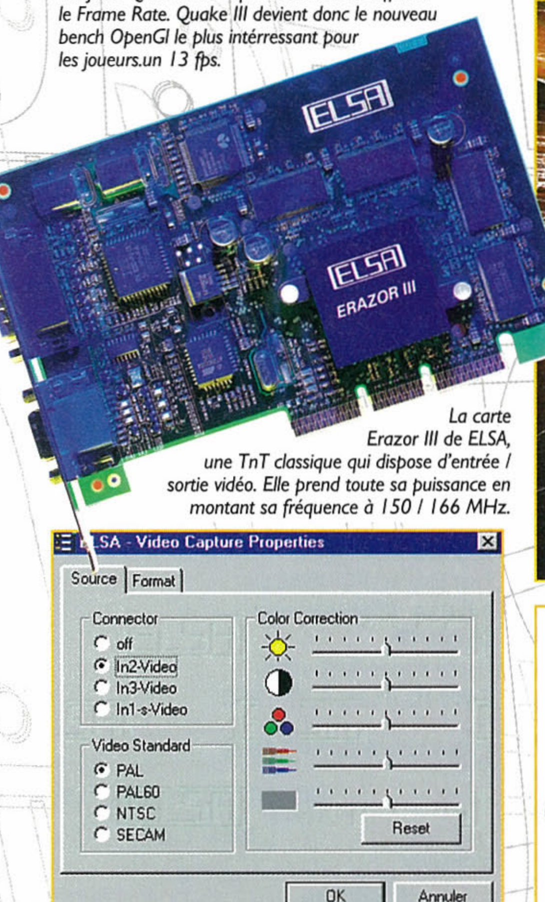
Elsa Erazor III

Le fabriquant allemand ELSA, mieux connu en France pour ses modems, nous propose quant à lui une TnT 2 cadencée de base à 125/140. À cette fréquence et avec les drivers fournis (les détonators premiers du nom), cette carte fait pâle figure, mais à la fréquence de 150/166, et équipée des derniers drivers de nVidia, on retrouve bien là une TnT 2 de qualité. Il est à noter que ELSA n'a pas monté de ventilateur sur sa puce. Seul un imposant radiateur assure les échanges thermiques, ce qui interdit un overclocking sans bricolage.

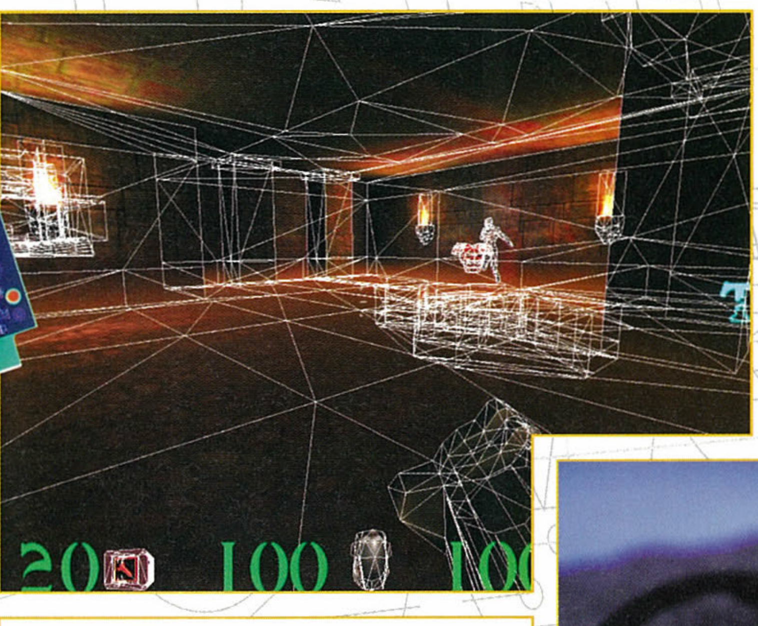
Là encore, pour se démarquer de la concurrence, ELSA a rajouté un Brooktree 869 qui offre entrée et sortie vidéo, ainsi que l'acquisition vidéo. Pour la connectique, ELSA fournit une nappe comprenant toutes les entrées/sorties videos. Vous pouvez également brancher des lunettes 3D (3D revelator) qui fonctionnent sur le même système qu'Asustek. Pour un prix annoncé de 1 900 TTC, l'Erazor III demeure tout de même un peu cher face à l'AsusTek.

Au final, le choix d'une TnT 2 est assez simple. La qualité de la fabrication, du refroidissement et des composants sont les principaux critères de choix. Il s'agit ensuite de déterminer la capacité mémoire que vous souhaitez. Les 32 Mo sont utiles à partir des PII 450 MHz. Au-dessous, vous pouvez vous contenter de 16 Mo. L'offre est pléthorique et chaque constructeur ajoute son petit plus. Vous devriez bien trouver une TnT 2 qui sied à votre AGP. Mais faites attention de ne pas vous faire refiler une TnT 2 classique vendue pour une Ultra.

Toujours Quake III. On peut de nouveau afficher le Frame Rate. Quake III devient donc le nouveau bench OpenGl le plus intérressant pour les joueurs.un 13 fps.

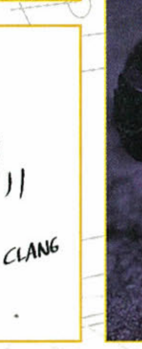


La carte Erazor III de ELSA, une TnT classique qui dispose d'entrée / sortie vidéo. Elle prend toute sa puissance en montant sa fréquence à 150 / 166 MHz.





Les lunettes stéréoscopiques de ELSA, les 3D Revelator permettent de voir en relief les jeux D3D. Asus fournit les mêmes lunettes pour son Asus V3800.





+ La puce la plus rapide.
La vitesse en 16 et 32 bits.
Le choix parmi de nombreuse cartes.
La stabilité des drivers.

- Pas d'enviromental bump mapping.
Pas de compression de texture.
Pas de décompression Mpeg 2 hardware.

DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18

Décompression Mpeg2 : software
Durée de vie : 6 mois
Optimum à partir :
du Pentium II 450 (TnT 2 ULTRA)
du Pentium II 350 (TnT 2)

Rapport qualité/prix 16

NOTE GLOBALE
18 TnT 2 ULTRA
17 TnT 2



L'informatique à vos côtés



3615 AATDIRECT (2,23 F/m)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D



		Prix F TTC
V3400TNT	Riva TNT, AGP, 16 Mo	695
V3400TNT	Riva TNT, AGP, 16 Mo + sortie TV	795





3D Charger Rage IIC, AGP, 8 Mo (bulk)	265
ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk)	340
ATI **XPERT@Work AGP**	395
3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	
ATI **XPERT@Play AGP**	395
3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk)	445
RAGE FURY, AGP, 8 Mo	545
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo SGRAM	445
ATI **XPERT@Work AGP**	490
3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	
RAGE FURY, AGP, 16 Mo	750
RAGE FURY, AGP, 16 Mo + sortie TV	895
ATI **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro 8Mo **Acquisition video 2D et 3D**(bulk)	750
RAGE FURY, AGP, 32 Mo	1 090
RAGE FURY Rage 128 GL, AGP, 32 Mo + sortie TV	1 250





Maxi carte tuner TV + acquisition vidéo (OEM)	450



Banshee 16 Mo	590
RIVA TNT (PCI/AGP), 16 Mo	790
3D Blaster Voodoo2 12 Mo + JEUX	890
Savage 4	N.C.
Voodoo3 2000 et 3000	N.C.

CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

	Prix F TTC
2904CD PCI Kit +Easy CD	360
2940UW PCI (Bulk)	1 410
2940UW PCI (Master Kit)	2 070
2940U2W PCI (Bulk)	1 610
2940U2W PCI Kit	2 070

Guillemot

Maxi SCSI : PCI ultra SCSI (OEM)	250

CARTES SON

CREATIVE

	Prix F TTC
Sound Blaster ensoniq **PCI 64V** (OEM)	149
Sound Blaster **PCI 128** (bulk)	320
Sound Blaster **LIVE VALUE** (bulk)	490

CARTES MERES

ASUS

	F TTC
P5A SOCKET 7,100 MHz	650
P2L-M ATX 440 EX AGP,100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II	650
P2L97 ATX 440LX AGP, Slot 1, Pentium I	650
P2B - F ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II	950





GA-5AX ALI SOCKET 7, 100 MHz	510
GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II	550
GA-6EM - Micro ATX	520
GA-686BA-AT 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	750
GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	750



Hot - 591P, AT, VIA socket 7 AGP 100 M Hz	460
Hot - 661P, ATX, 440 BX SLOT1 AGP 100 M Hz	725

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

DISQUES DURS





PROMOTIONS
3,2 Go Ultra DMA 5 400t/m
730 F TTC
4.5 Go Ultra 2 Wide SCSI
10 000t/m
3 290 F TTC

	PRIX F TTC
4,2 Go Ultra DMA 4500t/m	810
6,4 Go Ultra DMA 5400t/m	960
8,6 Go Ultra DMA 5400t/m	1 050
9,1 Go Ultra DMA 7200t/m	1 490
10 Go Ultra DMA 5400t/m	1 250
13 Go Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU**	1 490
17 Go Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU**	1 890
4,5 Go Ultra SCSI Medalist Pro 7200t/m	1 590
4,5 Go Ultra Wide SCSI Barracuda 9 LP7 200t/m L/E 7,1/7,8	2 650
9,1 Go Ultra Wide SCSI Medalist Pro 7 200t/m L/E 7,1/7,8	2 650
9,1 Go Ultra2 Wide SCSI Barracuda 7 200t/m L/E 5,2/6,0	3 290
18,2 Go Ultra 2 Wide SCSI Cheetah 18 10 000t/m	7 990

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
SideWinder	129
SideWinder GamePad	299
SideWinder force FeedBack Pro	990
Sidewinder force feed back Pro + 1 jeu	990
Wheel Force Feed Back	1 250

Saitek

Cyborg 3D Paddle numérique (programmable)	350
Cyborg 3D Joystick numérique (programmable)	350
X36-Joystick+manette de gaz (programmable)	950

R4- Volant à retour de force
(Force Feed Back)
900 Prix TTC



OFFRE DE REDUCTION - 50Frs

CARTES RESEAUX

Etherlink III

3Com

	PRIX F TTC
3C- 509B-TPO ISA, bulk	390
3C- 509B-COMBO ISA, bulk	590

Fast Etherlink XL

3C- 905BTX-NM PCI, 10/100, bulk	490

Hub Office Connect 8/TPC

3C-16701 Office Connect HUB8/TPC (8RJ45 + BNC)	789
3C- 16704 Office Connect HUB TP4	489

D-Link **GARANTIE à VIE**

Cartes Ethernet

Fast Ethernet

	PRIX F TTC
DE-220 PCT ISA 16 bits PnP BNC / RJ45	130
DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45	195
DFE-500 TX Fast Ethernet PCI 100Mbps	289

Hubs Ethernet

DE-805 TP Hubby 5 ports RJ45 + BNC	489
E-809 TC, 8 ports RJ45 + BNC	549

SAUVEGARDES



LECTEUR SUPER DISK™ LS 120
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
550 F TTC

iomega



jaz

	PRIX F TTC
ZIP ATAPI 100 Mo, Interne	530
ZIP Port // 100 Mo, Externe	790
JAZ 2 GO SCSI, interne ou Externe	2 480

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de juin 1999

... de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf ... typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

aAT V.P.C. Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80 mail_aat@club-internet.fr

joy-0699-1/2



L'informatique à vos côtés



3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

MONITEURS

iiyama — 3 ANS SUR SITE

	PRIX F TTC
S702GT 17" TUBE FST 1600x1200 à 77 Hz TCO'95	2 390
A701GT 17" TUBE Diamondtron® 1600x1200 à 75 Hz TCO'95	2 890
A901HT 19" TUBE Diamondtron® 1600x1200 à 75 Hz TCO'95	4 990

SONY

	PRIX F TTC
15" Multiscan 100ES 1024x768 à 85 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92	1 690
17" Multiscan 200ES 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25,Trinitron TCO 92	2 760
17" Multiscan 200GST 1280x1024 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95	3 590
19" Multiscan 400PST 1600x1280 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95	6 590
21" Multiscan 500PST 1600x1280 à 80 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 Energy 2000	9 890

Les gammes ES, GS, AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

PHILIPS

	PRIX F TTC
15" 105S 1024X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	1 290
17" 107S, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	2 290
19" 109S, 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 490
14" 104B, 1280X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	990
15" 105MB, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	1 790
17" 107MB, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	3 190
17" BRILLIANCE 107 MP 1600X1200 À 72 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 550
19" BRILLIANCE 109 MP, 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	5 990

Moniteurs garantis 3 ans dont la 1ère année sur site 19" et 21" : 3 ans sur site

Panasonic

	PRIX F TTC
5" E50i, 1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28	1 190
17" PanaSync E70 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 190
17" PanaSync SL70i, Tube court 1280x1024 à 60 Hz, pitch 0,27 TCO 95	3 050
19" PanaSync SL90 Tube court 1600x1200 à 75 Hz pitch 0,25 TCO 95	5 590

Moniteurs garantis 3 ans sur site

TATUNG — Garantie 4 ans sur site

	PRIX F TTC
C5D 15" 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital	990
C5BT 15" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.28 Digital TCO 95	1 150
C7T 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital	1 680
C7TT 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital TCO 95	1 790
C9N 19" 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 DigitalTCO 95	3 390

LECTEURS DVD LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

CREATIVE — LECTEURS DVD

	PRIX F TTC
PC-DVD DXR-3 6X	1 790
SONY DVD 5X/32X ATAP	890
PANASONIC DVD 5X/32X ATAPI	790

LECTEURS DE CD-ROM

	PRIX F TTC
ACTIMA 40X ATAPI (bulk)	290
MITSUMI 40X ATAPI (bulk) NOUVEAU	345
CREATIVE 48X ATAPI (bulk) PROMO	390

LECTEURS GRAVEURS RÉINSCRIPTIBLES

	PRIX F TTC
ATIMA (RICOH) 4X4X20X, Atapi	1 990
CREATIVE CDRW 2X2X24, Atapi	1 390
MITSUMI CR- 4802 TE4X2X8X, Atapi	1 590
PHILIPS 2x/2x/6x Atapi,+ Logiciel (bulk)	1 390

PCA-460RW 4x4x16x Atapi + Logiciel NOUVEAUTE 1 990 F TTC

YAMAHA	
CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, + Logiciel (bulk)	1 990
CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI, + Logiciel	2 090

MODEMS

Kortex

	PRIX F TTC
NOVAFAX 56K V90 VOCAL PLUS	620
KAPTIX 56000 V90 2 Mo	990
KORTEX MELVOX 56000 4 Mo	1 290
NOVAFAX NUMERIS 128000	1 690
NOVAFAX NUMERIS /RTC 128000/33,6	1 890

OLITEC

	PRIX F TTC
Carte PCI 56000/V90	290
Speed' Com 56000/V90	620
Self Memory "2 000"	895
Smart Memory PRO 56.000/V90	1 190 F TTC
Speak'Net 56000/V90 (avec Micro Jabra)	1 190

3Com — **U.S. Robotics** L'Accès Intelligent à l'Information

56 K Fax modem	625
Message Modem 56 K	890
Message Pro 56 K	990
Carte PCMCIA 3Com Megahertz	1 150
56 K Global Modem	

CD-R/CD-RW/CARTOUCHES et DISQUETTES VIERGES

KODAK / PIONEER (inscriptible)	PRIX F TTC
CD-R 650 Mo 74 mn en boîte de 10	100
TRAXDATA (inscriptible)	
CD-R 650 Mo 74 mn en boîte de 10	95
CD-R 680 Mo 80 mn en boîte cristal de 10	100
TDK — TDK / IMATION (inscriptible)	
CD-R 650 Mo 74 mn en boîte de 10	105
TRAXDATA (réinscriptible)	
CD-RW 650 Mo 74 mn en boîte de 10	150
Disquette IOMEGA Zip 100 Mo	70
Disquette IMATION LS-120 Mo	70
Disquettes TDK 1,44 Mo Boîte de 10	20

SCANNERS

AGFA

	PRIX F TTC
SNAPSCAN 1212 P 600x1200 36 bits Port //	690
SNAPSCAN 1212U 600x1200 36 bits USB	990
SNAPSCAN 1212U vert translucide	1 290
SNAPSCAN 1236S 600x1200 dpi 36 bits + 3 logiciels	1 690
SNAPSCAN 1236 ARTLINE 600x1200 dpi 36 bits+ 3 logiciels	1 950

UMAX

	PRIX F TTC
FunScan 1220P, 1200x600 dpi //	690
FunScan 1220S, 1200x600 dpi 36 bits, Port SCSI, Carte + 4 logiciels	1 150
FunScan 1220U, 1200x600 dpi 36 bits, Port USB, Carte + 4 logiciels	990
ScanOffice 1220 S Pro 1200x600 dpi interpolée, SCSI, 36 bits, Port SCSI Carte + 4 logiciels + Adaptateur pour transparent	2 150

HAUT-PARLEURS

ACTIFS ET BLINDES	Prix F TTC
SP - 696 Son stéréo 2 HP 120 W pmpo	149
3D - 102 Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo	390
ALTEC LANSING MULTIMEDIA	
ACS- 43 2HP 2x5W(RMS)	239
ACS- 45.1 2 Sat-6 W +1caisson en bois 20W RMS	560
ACS- 48 Power Cube Plus 3HP 20W + 40W (RMS)	950
ADA-305 USB Dolby Pro Logic 2HP 20W +1Caisson de Basses 20W(RMS)	1 250

POINTS DE VENTE aAT

aAT	MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT	DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT	LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT	NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT	PARIS	40, bd Haussmann	75009	Stand aAT Galeries LAFAYETTE	Tél. : 01 53 21 01 60	Fax : 01 42 82 08 68
aAT	RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT	SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT	SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200		Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)

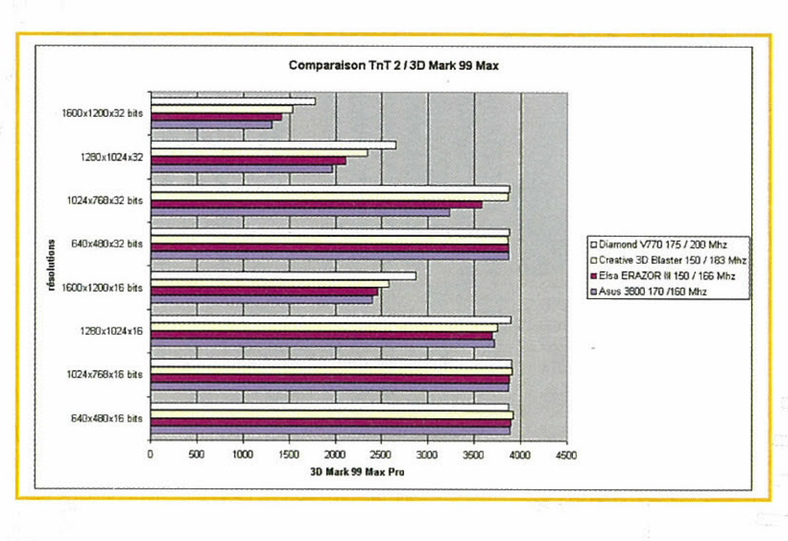
Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de juin 1999

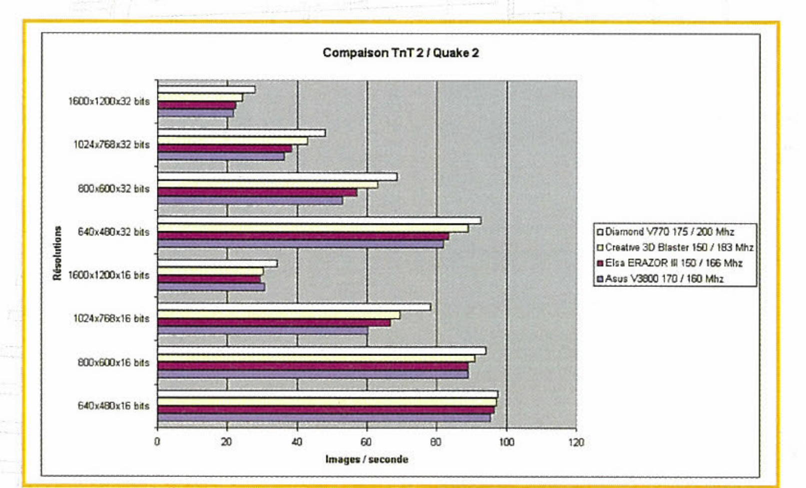
aAT V.P.C. Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80 mail_aat@club-internet.fr

...9-2/2

NOM DE LA CARTE	CREATIVE LABS 3D BLASTER	CREATIVE LABS 3D BLASTER	DIAMOND V770 ULTRA	DIAMOND V770 ULTRA	DIAMOND V770 ULTRA	ASUS V 3800	ASUS V 3800	ASUS V 3800	ELSA ERAZOR III	ELSA ERAZOR III
Puce	TnT 2 ULTRA (Rev 11)	TnT 2 ULTRA (Rev 11)	TnT 2 Ultra (Rev 11)	TnT 2 Ultra (Rev 11)	TnT 2 Ultra (Rev 11)	TnT 2 (Rev 11)	TnT 2 (Rev 11)	TnT 2 (Rev 11)	TnT 2 (Rev 11)	
Fréquence Core / Mémoire	150 / 183	150 / 183	150 / 183	150 / 183	175 / 200	125 / 150	170 / 160	170 / 160	125 /140	150 / 166
Memoire video	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SGRAM	32 MB SGRAM	32 MB SGRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Version du drivers	drv 4.11.01.0125 (creative)	drv 4.11.01.0172	drv diamond	drv 4.11.01.0172	drv 4.11.01.0172	Asus V 1.0	Asus V 1.0	drv 4.11.01.0172	drv 4.11.01.0172	drv 4.11.01.0172
Version du bios	bios 2.05.800	bios 2.05.800	bios 2.05.100	bios 2.05.100	bios 2.05.100	bios 2.05.800	bios 2.05.800	bios 2.05.800	bios 3.01.00	bios 3.01.00
OPENGL										
Quake II 3.20 Vsynch Off	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)	OGL (ICD)
Timedemo 1										
6x4x16 / 6x4x32	80,6 / 81,5	97,1 / 89	77 / 78,1	96,4 / 89	97,4 / 92,6	79,9 / 79,3	81,3 / 80,5	95,4 / 81,8	92,7 / 72,5	96,5 / 83,4
8x6x16 / 8x6x32	79,9 / 73,6	90,8 / 63	77 / 75	90,9 / 62	94,1 / 68,6	74,9 / 62,1	80,3 / 69,6	88,9 / 53	79,6 / 47,1	89 / 57
10x7x16 / 10x7x32	63,5 / 47	69,5 / 42,8	67,1 / 54,5	69,4 / 43	78,3 / 48,1	50,7 / 32	61,9 / 36,7	60,3 / 36,2	55,3 / 31,1	66,6 / 38,3
16x12x16 / 16x12x32	26,4 / 19,4	30,2 / 24,4	29,5 / 23,9	29,7 / 24,3	34,3 / 27,9	21,7 / 15,8	27 / 18,5	30,7 / 21, 7	24,3 / 17, 6	29,4 / 22,3
D3D										
Futuremark Corporation 3DMark 99 MAX Pro		D3D	D3D	D3D	D3D	D3D	D3D	D3D	D3D	D3D D3D
640x480x16 bits	3822	3920	3806	3907	3869	3804	3831	3886	3889	3897
1024x768x16 bits	3713	3914	3804	3917	3900	3642	3751	3866	3877	3876
1280x1024x16	2972	3749	2770	3748	3894	2352	2817	3719	3182	3693
1600x1200x16 bits	2097	2576	1900	2533	2872	1637	1951	2399	2031	2458
640x480x32 bits	3813	3864	3801	3882	3876	3834	3819	3873	3876	3866
1024x768x32 bits	3509	3862	3359	3863	3875	3000	3284	3232	3051	3581
1280x1024x32	2179	2339	1862	2378	2647	1646	1835	1965	1688	2107
1600x1200x32 bits	1539	1533	1334	1581	1781	1163	1312	1307	1140	1414
PRIX	1790 TTC	1790 TTC	1990 TTC	1990 TTC	1990 TTC	- 2000 TTC	- 2000 TTC	- 2000 TTC	1900 TTC	1900 TTC
BUNDLE	3 jeux dont Shogo, Expandable Soft DVD	3 jeux dont Shogo, Expandable Soft DVD	Wild Metal Contry Superbike World Championship Zoran Soft DVD	Wild Metal Contry Superbike World Championship Zoran Soft DVD	Wild Metal Contry Superbike World Championship Zoran Soft DVD				Main Actor (édition vidéo)	Main Actor (édition vidéo)
AUTRES	Sortie Vidéo	Sortie Vidéo				Entrée/Sortie Vidéo plus lunettes 3D	Entrée/Sortie Vidéo plus lunettes 3D	Entrée/Sortie Vidéo plus lunettes 3D	Entrée/Sortie Vidéo	Entrée/Sortie Vidéo
NOTE JOYSTICK	18	18	18	18	18	17	17	17	17	17

SYSTEM
PII 450 MHz sur ABIT BH6
128 MB SDram
AWE 64 ISA
Quantum Atlas II on Adaptec 2940 UW
3Com Fast Etherlink XL 10/100
OS Win 98 Fr + DX6.1






HACHETTE
MULTIMÉDIA
CD-ROM
PC & MAC
REFLEXION FAITE
Profitez de l'été
pour prendre goût au savoir
ENCYCLOPÉDIE
HACHETTE 99
MULTIMÉDIA
CONNAISSANCES VOYAGES
▶ Encyclopédie
Hachette Multimédia 99
Imaginez l'étendue des connaissances humaines contemporaines...
Imaginez maintenant de les avoir là, à votre portée, accessibles aisément grâce à l'interactivité. L'Encyclopédie Hachette Multimédia 99, sur 2 CD-ROM, incarne la somme des connaissances et le meilleur de la création multimédia. Mots, articles... servis par des illustrations, des photographies, des vidéos et des animations. Le savoir est loin d'être figé ; avec vous il est mouvement et évolution. Pilotez, apprenez. Ne retardez pas ce moment, l'Encyclopédie vous invite au plaisir d'un voyage dont vous ne soupçonnez pas les découvertes ni les saveurs.
La première encyclopédie qui donne du goût à la culture !
© Hachette Multimédia 1999, tous droits réservés. Crédit photo : Schultheiss / Picture Press / Studio X
RFM
la radio en or
www.hachette-multimedia.fr
HACHETTE
MULTIMÉDIA
ENCYCLOPÉDIE DES VINS DE FRANCE 1999
HACHETTE
MULTIMÉDIA
2000 recettes ELLE
OFFERT*
AU CHOIX
Du 1er juin au 31 août 1999,
pour l'achat de l'Encyclopédie Hachette Multimédia 99,
nous vous offrons l'Encyclopédie des Vins de France 1999
ou les 2000 recettes ELLE sur CD-ROM PC et MAC*.
* Hors participation de 20 FF aux frais d'envoi.
GROLIER
INTERACTIVE



TEST CARTE 3D

PAR DOCTEUR KANT

Matrox G400

Bump Map pour tous

Alors que 3Dfx et nVidia s'acharnent à monter en fréquence pour atteindre les plus hautes performances, Matrox revient avec un G400 aux fonctions originales et inattendues. Mais que reste-t-il donc aux cartes vidéo à part la 3D ? Revue de détail d'une carte 3D idéale jusqu'au PII 350.

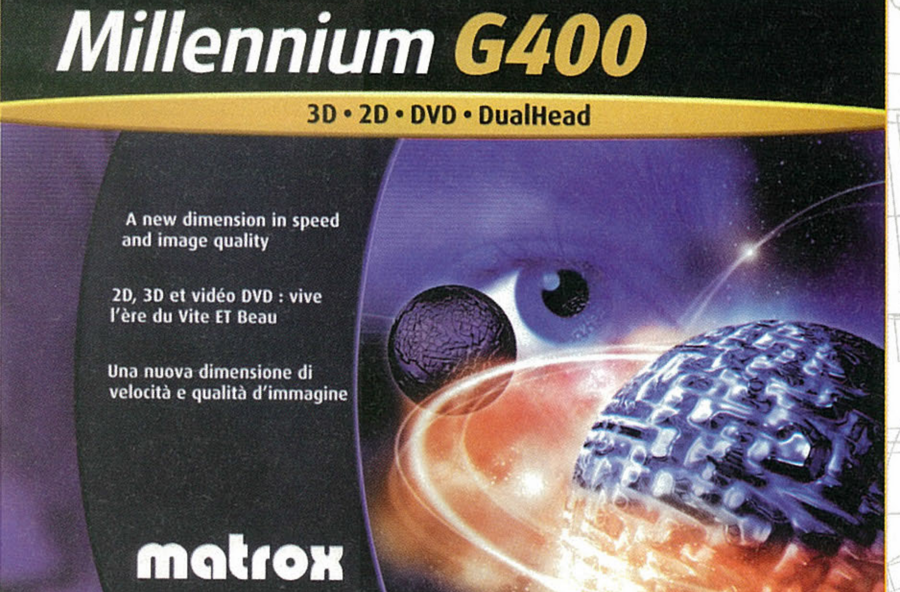


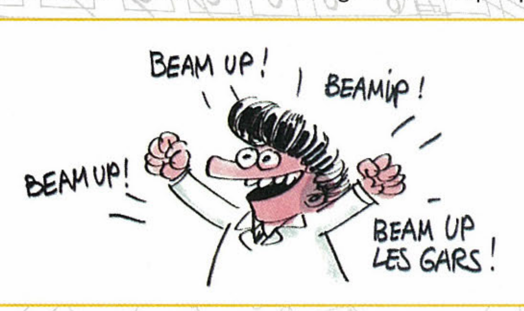
Un chip, deux cartes

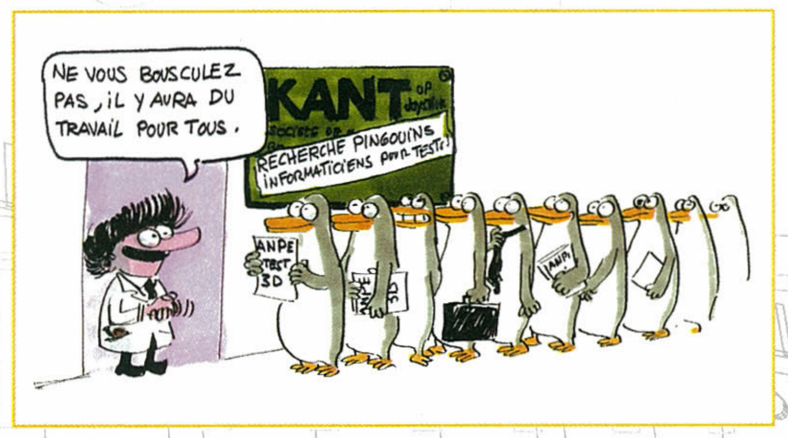
Sur le front de la 3D, la grande mode à l'heure actuelle se nomme Fill Rate. Pour les pingouins du dimanche, le Fill Rate est le nombre de pixels qu'une carte 3D peut afficher en une seconde. Plus celui-ci est élevé, plus la carte est rapide. Et comment augmenter le Fill Rate ? : en augmentant la fréquence du processeur ou en mettant plusieurs processeurs graphiques en parallèle ou SMP (le symetric multi-processing, qui ne devrait pas tarder à arriver). Le nouveau processeur de Matrox, le G400, se décline quant à lui en 2 modèles. Un G400 cadencé à 125 MHz (Fill Rate de 250 Mtexel/s) et un G400 MAX cadencé à 166 MHz (Fill Rate de 333 Mtexel/s). Matrox n'a pu nous envoyer à temps pour le bouclage qu'une carte équipée d'un G400, et de 16 MB de SGRAM à 166 MHz (et c'est bien dommage), c'est-à-dire la plus petite des Millenium G400, mais nous avons déjà pu nous faire une idée du nouveau bébé de Matrox.

Une carte, deux écrans

La fonction la plus originale de la Matrox G400 est le Dual Head. Matrox a rajouté un second ramdac sur la carte, qui permet de disposer d'une seconde sortie video. Ce procédé est bien plus élaboré que le multi-ecrans géré par Windows 98, puisqu'il permet d'éteindre le bureau principal de Windows au deuxième écran, mais aussi d'avoir véritablement un second bureau complet (mode clone). Cette deuxième sortie peut bien évidemment être connectée soit à un moniteur classique, soit à un téléviseur, ou bien encore à un écran plat numérique grâce à un adaptateur.
Cette fonction associée à un nouveau PowerDesk ravira les graphistes en tout genre et ceux qui font du montage multimédia, puisqu'elle permet







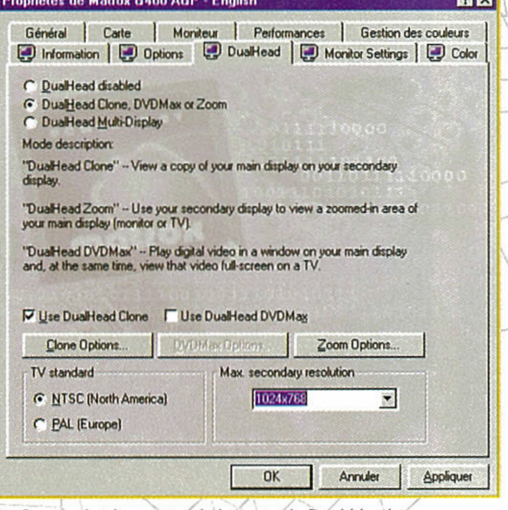
d'avoir plusieurs applications ouvertes avec des profondeurs de couleurs différentes, et d'effectuer toutes sortes d'opérations (Zoom...). Il est bien sûr possible de lire un DVD sur un des écrans ou TV, tout en utilisant l'autre pour autre chose (le grand luxe, quoi !). Mais contrairement à l'ATI 128, il n'est pas possible de lire un DVD tout en jouant à une application OpenGL ou D3D sur le même écran. Pour les jeux, la fonctions Dual Head est intéressante pour les simulateurs de type FS 98 (pour pouvoir afficher la nav et les instruments tout en gardant le paysage).

Le Dual Head est donc une fonction bien sympa, qui change des éternelles sorties TV qui fleurissent sur toutes nos cartes 3D.

De la 3D dernière génération

Enfin, le plus intéressant pour nous les joueurs reste la 3D. Alors, qu'est ce qu'elle a dans le ventre, cette G400 ? Parlons tout d'abord de la gestion des effets 3D. La G400 gère tous les effets modernes 3D de DX6, sauf le système de compression de textures mis au point par S3 et intégré dans DX6. C'est donc une carte AGP 2X qui pourra utiliser également le 4X (carte mère disponible cet été). Elle est équipée d'un Z-buffer de 24 bits, plus 8 bits pour le stencil buffer (gestion des ombres), et permet un rendu en 16 ou 32 bits sans perdre une once de rapidité. Je vous rappelle que la G200, sortie l'été dernier, fut l'une des premières cartes qui permettait de jouer correctement en 640x480x32 bits. Matrox utilise sa technique prénommé VCQ 2 (Vibrant Color Quality) et qui garantit une excellente qualité visuelle. La carte fait du multi-texturing en une passe (ça semble évident de nos jours, mais encore faut-il le préciser) et peut utiliser des textures jusqu'en 2048x2048x32 bits.

Côté driver, la version dont je disposais pour le test était bien évidemment bêta : il est donc difficile de se prononcer définitivement. En D3D, seul Half-Life n'a pas voulu se lancer. Par contre, en OpenGL, pas de problème. Justement parlons de l'OpenGL. Matrox avait commis la grande erreur de ne pas avoir de drivers OpenGL dignes de ce nom pour la G200 (ce qui est toujours le cas), mais cette fois, il m'a fourni une version bêta de son ICD OpenGL pour la G400. Les performances ne sont pas exceptionnelles sous Quake II (sauf



La fonction la plus sympa de la carte : le Dual Head et ses différents modes (Clone, Zoom, DVD). Réservé à ceux qui ont un 15 pouces qui traîne.





Elle est t'y pas mignonne, cette petite fée ? On a bien envie de la suivre dans la démo technologique de Matrox, totalement New Age.

Nom de la carte	MATROX G400 MILLENNIUM	GUILLEMOT XENTOR
Puce	G400	TnT 2
Fréquence Core / Mémoire	125 / 166	135 / 166
Mémoire vidéo	16 MB SGRAM	16 MB SDRAM
Version du drivers	drv 5.10.007	drv 4.11.01.0172
Version du bios	BIOS 1.0-11	Bios 2.05.400
OpenGL		
Quake II 3.20 Vsynch Off	OGL (ICD)	OGL (ICD)
Timedemo 1		
6x4x16 / 6x4x32	61,7 / 62	95,4 / 83,2
8x6x16 / 8x6x32	61,1 / 60,7	87,3 / 56,7
10x7x16 / 10x7x32	54,4 / 51,1	63,1 / 38
16x12x16 / 16x12x32	26,2 / N/A	27,1 / N/A
D3D		
Futuremark Corporation 3DMark 99 MAX Pro	D3D	D3D
640x480x16	3765	3919
1024x768x16	3757	3907
1600x1200x16	2332	2280
640x480x32	3799	3902
1024x768x32	3631	3485
1600x1200x32	N/A	N/A
PRIX	1490 TTC	990 TTC
BUNDLE	Expandable Picture Publisher 8 Soft DVD / Symply 3D	Soft DVD
AUTRES	Sortie TV	
NOTE JOYSTICK	**17**	**18**

SYSTEM
PII 450 MHz sur ABIT BH6
128 MB SDram
AWE 64 ISA
Quantum Atlas II on Adaptec 2940 UW
3Com Fast Etherlink XL 10/100
OS Win 98 Fr + DX6.1



L'environmental Bump Map Un effet pour l'an 2000

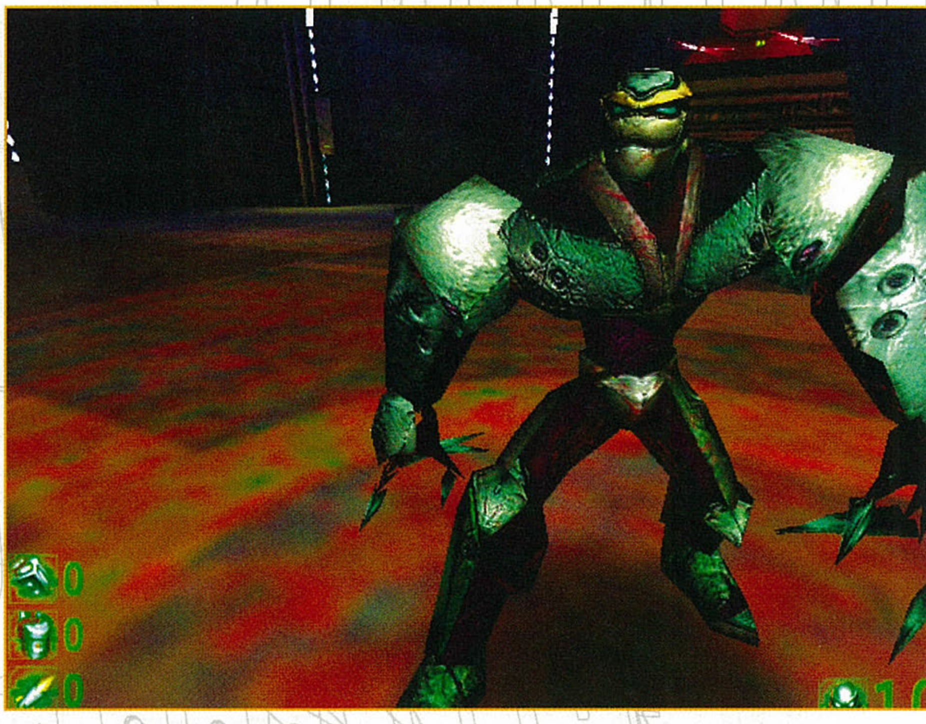
CE PINGOUIN A ÉTÉ PRÉPARÉ COMME UN SAGOUIN !
REGARDEZ, JE NE PEUX INSÉRER MA CARTE À AUCUN ENDROIT !

en mode 1024x768x32, qui est clairement la résolution préférée de la carte), mais permettent déjà de lancer Quake III, malgré des imperfections graphiques. D'après Matrox tout devrait être prêt pour la sortie de ce titre.

Une nouvelle fonction pour les développeurs

Comment se démarquer face aux autres cartes 3D ? Cette question, les ingénieurs de chez Matrox ont dû se la poser pendant plusieurs mois. Un vrai casse-tête, ces cartes 3D : il faut tout faire, et le faire le plus rapidement possible. Alors, si on n'est pas le plus rapide, il faut en faire en plus. Et le plus pour les joueurs s'appelle l'Environmental Mapped Bump Mapping (EMBM). Ça y est, j'ai mal à la tête. Pour faire court, c'est la fonction de Bump Mapping la plus avancée, et qui procure le plus beau résultat graphique (voir photo), mais qui nécessite également le plus de puissance. La prise en charge de cette fonction n'apparaîtra chez les concurrents que dans leurs prochaines générations de processeurs (NV 10 pour nVidia, Napalm pour 3Dfx...).
À l'image du S3TC, cette nouvelle fonction est bien intéressante et donne des résultats hallucinants de beauté (il suffit de voir la démo technologique de Matrox pour s'en convaincre), mais reste la grande question du support des jeux à la sortie de la carte. En effet, peu de titres utilisant cette fonction sont disponibles (et ne sont pas les meilleurs) : l'incontournable Expandable de Rage, qui se prend un râteau par pom2ter dans ce même numéro, Slave Zero d'Accolade qui, de l'avis de la rédac, ne sera pas le jeu du siècle, Speed Buster d'Ubisoft, un bon jeu que Fishbone a noté 89 %, et Descent 3. Ils seront les seuls disponibles à la sortie de la carte. Bien sûr, Messiah, le prochain jeu de Shiny, Drakan de Surreal, et surtout Black and White de Peter Molineux, annoncent qu'il utiliseront cette technique. De plus, il est clair que ce sera la technique de Bump la plus utilisée vers la fin de l'année, mais d'ici là, d'autres cartes 3D auront coulé sous les ponts.
Le verdict final est plutôt excellent. Si la G400 n'est pas la carte destinée au joueur invétéré, du fait de son Fill Rate trop faible (une erreur qui devrait être réparée avec le G400 MAX environ 30 % plus rapide, mais aussi 500 F plus cher), elle inclut de nombreuses fonctions orientées graphisme et vidéo, qui comblent un trou dans le spectre des cartes 3D. Voilà donc une carte qui s'éloigne un peu de toute cette course à la puissance, mais qui saura trouver sa place chez les connaisseurs.







Y a pas photo : à gauche Slave Zero sans EMBM, à droite avec. Vivement bientôt, pour des jeux toujours plus beaux et encore plus gourmands !

+ L'environmental Bump Map.
Les 2 sorties écran (DUAL HEAD).
La carte du graphiste et du joueur.

– Un Fill Rate trop faible par rapport au TnT 2 Ultra (vivement le G400 MAX).
Pas de compression de texture.
Pas de décompression Mpeg 2 complètement hardware.

DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	16
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	17
Rapidité	14

Décompression Mpeg2 : software
Durée de vie : 6 mois
Optimum à partir : du Pentium II 300

Rapport qualité/prix 16

NOTE GLOBALE 17



PAR LE DOCTEUR KANT

On nous annonce encore une révolution dans les cartes 3D. En effet, avec la puissance qu'ont atteinte ces dernières (TnT 2 Ultra, Rage 128 Pro...), le plus gros des Pentium III n'arrive plus à fournir assez de polygones à texturer. Les résultats plafonnent non plus à cause des cartes 3D mais à cause d'Intel ! La prochaine génération (NV 10, Napalm) intégrera donc un calculateur polygonal surpuissant. Soit un PC dans le PC. Et tout ça pour des jeux encore plus beaux. Mais où s'arrêteront-ils ?

Top Hard

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.
Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif, mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations, que l'on estime cohérentes entre elles, et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour ceux que l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne vraiment, nous nous sommes associés au constructeur Bower pour créer une machine équilibrée et performante. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min. Les capacités deviennent effarantes, Quantum annonce déjà un 50 Go ! Ce qui ne laisse présager rien de bon pour Windows 2000 ! Pour les dingues des disques durs, de nouveaux modèles en 10 000 tours/min sont annoncés à des prix aussi élevés que leur vitesse.

Config 1 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC

Config 2 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 690 F TTC

Config 3 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 690 F TTC

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2, est maintenant démocratisée. Continuez tout de même à suivre la technologie de votre provider, mais en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. Pour le choix du modem, mieux vaut appeler son provider pour s'équiper en fonction de son équipement.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 650 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 650 F TTC

Config 3 : Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 990 F TTC

La carte réseau

Nombreux sont ceux d'entre vous qui se mettent au réseau local. Nous vous proposons donc notre choix de carte réseau. Nous choisissons de vous proposer une typologie de réseau en étoile, qui offre un meilleur niveau de performances et d'évolutivité, mais qui nécessite l'achat d'un hub (voir Joy n° 98). Pour un réseau de jeux, des cartes Ethernet à 10 Mbit/s suffisent. Néanmoins, mieux vaut prendre des cartes réseau de marque, pour éviter des incompatibilités.

Hub 8 port RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 300 F TTC.

La carte son

L'ensemble Sound Blaster Live Player ! avec les 4 HP à 990 F TTC permet d'avoir un ensemble sonore de très bonne qualité. Si vous possédez déjà les enceintes, dirigez-vous vers la carte seule. La Diamond MX 300 est également une très bonne carte pour le joueur.

Config 1 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surrond 990 F TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC

Config 2 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surrond 990 F TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC

Config 3 : Sound Blaster Live!, 990 F TTC ou Diamond MX 300, 690 F TTC





ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîte ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

La carte vidéo

Avec les premiers résultats des TnT 2 Ultra dans ce numéro, le choix est vite fait. Reléguons l'ATI 128, sauf pour ceux qui souhaitent mater des DVD sur leur PC. La Voodoo 3 reste toujours la meilleur carte pour les AMD et pour ceux qui souhaitent jouer au jeux glide. Sinon, du TnT 2 partout ! N'oublions pas la G400, pour son multi-écran qui séduira certains d'entre vous. Le Savage 4 et son fabuleux S3TC s'avère malheureusement vraiment trop lent face aux TnT 2, et les jeux utilisant le S3TC ne sont pas encore disponibles. Toujours pas de nouvelles du Neon 250 (PowerVr 2), ni du Permedia 3.

Config 1 : 3Dfx Voodoo3 3000, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, environ 1 490 F TTC ou Guillemot Xentor, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC.

Config 2 : Guillemot Xentor, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC ou Asus V 3800, 32 Mo de SGRAM, bus AGP 2X, environ 1 500 F TTC (sans lunettes ni sortie TV) ou ELSA Erazor III, 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, environ 1 900 F TTC

Config 3 : Diamond V770 (TnT 2 Ultra), 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1 990 F TTC ou Creative Labs 3D Blaster Riva TnT 2 Ultra , 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1 790 F TTC

Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteur de CD-Rom vivent leurs derniers mois et pourtant des 50X sont annoncés. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Le tout nouveau lecteur Pioneer DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X. De plus, grâce à l'ATI 128, vous pouvez vous passer d'une carte de décompression MPEG2 pour les DVD vidéo. À noter que Creative Labs sort un nouveau kit Encore, le Dxr3 équipée d'une d'un lecteur DVD 6X, CD 24X, et d'une toute nouvelle carte de décompression. Vous pouvez également opter pour une carte de décompression supplémentaire si votre carte 3D n'effectue pas de décompression MPEG 2. Dans ce cas, optez pour une Real Magic Hollywood + (environ 650 F TTC).

Config 1 : Lecteur CD ASUS x50, environ 550 F TTC

Config 2 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 950 F TTC

Config 3 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 950 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu (d'ailleurs, Cyrix abandonne les processeurs « puissants » pour PC pour se concentrer sur les chips tout intégrés de type MediaGX). Le choix se situe donc entre AMD et Intel.. Le Celeron 400 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performances/prix pour le jeu. Le Pentium III 500 MHz reste le plus puissant des processeurs X86 disponibles, mais son prix est en conséquence. Le K6-III 450 MHz peut être envisagé, mais son prix reste encore trop élevé et ses performances FPU le destinent plutôt à l'upgrade des K6-2. Vivement le K7.

Config 1 : Celeron 400 A, environ 950 F TTC

Config 2 : Pentium II 400, environ 1 700 F TTC.

Config 3 : Pentium III 500 MHz, environ 4 500 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performances est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram : plutôt que de prendre un gros processeur, on peut donc préférer 128 Mo de Ram.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 2 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 950 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 950 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP en fin de vie, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performances/prix intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD et maintenant le K6-III 3Dnow! 450 MHz, qui malheureusement n'a toujours pas de FPU à la hauteur des processeurs d'Intel, et qui est vendue trop cher par rapport au Celeron.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 et la très bonne FPU (floating point unit) des PII, Celeron A et maintenant de PIII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX et seulement BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 500 MHz, voire plus. Avec le chipset BX, vous pourrez plus tard monter du Pentium III. Les cartes mères à base de chipset JX (AGP 4X, UDMA 66...) n'apparaîtront quant à elles que cet été. En attendant, le meilleur choix rapport performances/prix reste la gamme des Celeron A à 400 MHz, et les PII 400 MHz.
- La gamme des cartes mères équipées de Socket 370 peut être envisageable pour les moins fortunés d'entre vous, mais reste tout de même à éviter en raison de ses capacités d'évolution plus réduites. Mieux vaut choisir une Microstar 6163 avec un adaptateur Sloket (Socket 370 vers slot 1).

Config 1 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), 690 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), environ 850 F TTC ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz et plus), 680 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), 690 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), environ 850 F TTC

Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), 695 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), environ 850 F TTC

Le moniteur

Config 1 : 17" Iiyama A701GT, 2 780 F TTC ou 17" ViewSonic PT775, environ 3 500 F TTC

Config 2 : 17" Iiyama A701GT, 2 780 F TTC ou 17" ViewSonic PT775, environ 3 500 F TTC

Config 3 : 19" Iiyama A901HT, environ 4 800 F TTC ou 19" ViewSonic PT795, environ 5 200 F TTC

Je reviens de vacances et qu'est-ce que j'apprends, Clinton refuserait de cesser les bombardements si la rubrique Pas Net n'est pas de retour dans le numéro 105 ? Il exigerait également le retour en kiosque de Pif Gadget et la reformation de Roger Pierre et Jean-Marc Thibault. C'est ok, Clint, je peux même t'abonner à Joystick, mais pas Roger Pierre et Jean-Marc Thibault, par pitié, Clint, pas eux. Les dommages collatéraux ont des limites.

Festival du rire



Il a fière allure le Festival de l'humour vache de Saint-Just-Le-Martel. Chaque année, la salle des fêtes est bondée, et on se fend grave la margoulette en regardant des dessins humoristiques. Le salon 98 avait eu un franc succès, puisque le maire en personne s'était déplacé pour l'occasion. Après sa visite, il aurait déclaré : « Le salon est une réussite, merci à tous d'être venus » et le public aurait répondu en cœur : « Poil au cul ». http://www.st-just.com/pagefr/base_accueil.htm

Mr Byte

Voici une liste publique rendant hommage aux Américains portant un nom « ridicule » et refusant d'en changer. Pour peu qu'on ait quelques notions d'anglais de type « slang », on trouve ainsi des Wil C. Cuntz des Moses Balls et des Dick Finger. Bien plus smart et branché qu'une liste de Madame Connard. Des témoignages poignants au http://www.loop.com/~drum/letters.html

France Foune





France Fun est un Webzine qui a déjà fait ses preuves sur Internet puisqu'il est on-line depuis déjà 2 ans. Deux ans de n'importe quoi. Malgré le sérieux des sujets abordés (la violence, la délation, le sexe ou l'intégrisme), ils n'ont pas oublié la célèbre phrase d'un illustre inconnu mort trop jeune, étouffé en mangeant un plat de gambas : « C'est bon de rire parfois ». C'est vrai que c'est bon. http://www.francefun.com/

Musique de cons

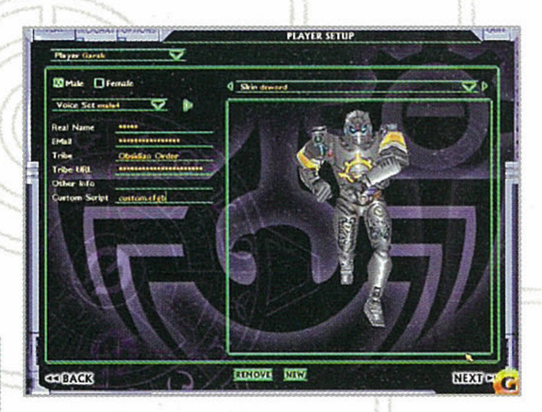
Là, j'ai fait très fort, sans en avoir l'air, j'ai dégotté l'URL ultime des mods (format musical ô combien mauvais) les plus ridicules de tout Internet. Bien sûr, c'est français. Et une page entière d'un site est consacrée à réunir ces atrocités. Allez vous balader sur http://trashcan.planet-d.net/drole.html où vous pourrez charger des ziques vraiment dépressives. Personnellement, je les ferais interdire sous le couvert de l'incitation au meurtre. Pour commencer votre voyage, je ne saurais que trop vous conseiller les fichiers suivants : http://trashcan.planet-d.net/drole/Requin.zip, http://trashcan.planet-d.net/drole/ingalls.zip

- Après serge lama et mireille mathieu, voici le site officiel de francis cabrel. Et tout ça en minuscules évidement. http://www.franciscabrel.com/

NetNe

TRIBU DE VISIONNAIRES.

À peine arrivé en France (sur le www.joystick.fr), Dynamix annonce Tribes II. Pour l'instant, on en sait bien peu, à part qu'il sortira sur PC et sur Mac simultanément, et qu'il est prévu pour la fin 2000. D'après Jeff Tunnel, producteur exécutif du jeu, « le but pour Tribes 2 est d'être le numéro un des jeux d'escouade sur toutes les plates-formes, partout dans le monde »... Et de rajouter qu'il sera (notez l'absence de conditionnel) le jeu online du millénaire. Gloups, c'est le moment ou jamais de consulter les quatrains de Nostradamus.







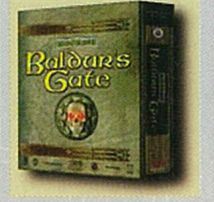
JEU DE GOTH

Après Quake et Doom, c'est au tour de Monolith Production de larguer les sources de ses programmes. Cette fois-ci, ce serait au tour de Blood II d'être mis à la disposition des programmeux en herbe. Blood II ? Bigre, c'est un jeu récent, ça ?



JAMAIS EN HIVER





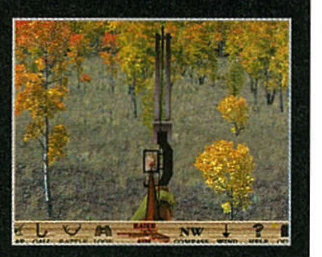
La rumeur de la semaine, relevée par CTW, l'hebdomadaire anglais des pros du jeu vidéo à destination des pigistes sans inspiration, concerne pour une fois quelque chose qui nous intéresse grandement, à savoir le nouvel add-on de Baldur's Gate. Celui-ci s'appellerait (notez le conditionnel) Neverwinter. Pour mémoire, American Online (un service de Cegetel) et SSI lancèrent dans les années 80 l'un des premiers jeux d'Ad&D Online, au titre homonyme. Un officiel de Bioware a mollement nié, en ayant cette phrase extraordinaire : « La news n'est pas actuellement officielle, et nous ne pouvons pas parler de ce titre avant qu'il ne soit formellement annoncé. » Ça c'est du démenti...

WS

DIX FOIS PLUS DE THUNES

TEN, un grand nom du jeu multijoueur, collègue de Kali, et autres entremetteurs de joueurs en réseau, a annoncé qu'il avait réussi à amasser un trésor de guerre de 180 millions de francs, grâce à de nouveaux investisseurs tels que Liberty Digital (une association se chargeant de faire libérer virtuellement des prisonniers de guerre) ou encore Nokia Venture (société spécialisée dans la fabrication de logiciels de jeux pour téléphones portables). Bon ok ok, aucune idée de ce que peuvent bien être vraiment ces deux sociétés, mais bon, quand on a une telle somme, on va pas pinailler sur sa provenance.

CROTTE 50 (PART 2)



Dans les dernières news, je conspuais (oui, je suis précieux) le top 50 des meilleures ventes américaines, où se trouvait un jeu nommé « Deer avenger II ». Grâce à Internet, j'ai pu avoir des prévisions dessus : c'est produit pas l'éditeur Simon & Shuster et présenté comme une « parodie de Deer Hunter ». Du coup, c'est une sorte de parodie de parodie auto-réferentielle.

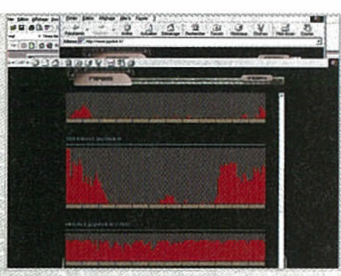
ESPIONS



Le moins que l'on puisse dire, c'est que les développeurs de Gamespy (le shareware brouteur de joueurs en réseau) sont rapides à la comprenette. En effet, leur dernière version, la 2.10 qui vient tout juste de sortir, est d'ores et déjà prévue pour fonctionner avec Quake III Arena version test. Bigre, sont forts ces programmeurs : « 10 : run q3test_05.exe »



PERLOUZE



Tout savoir sur l'état des serveurs multiplayer de Joystick (et notamment nos deux nouveaux serveurs TFC) ? C'est desormais possible ! Fraggle, notre nain piercé, a concocté un programme en Perl qui génère des stats aussi facilement qu'un tableau Excel. En gros, grâce à lui, vous pourrez connaître les taux d'occupation de nos serveurs et éviter les heures où tout est bondé. Il l'a écrit en Perl, après seulement une semaine de pratique. D'ailleurs, il passe régulièrement dans les couloirs de la rédaction avec son bouquin de programmation négligemment tenu dans sa main. Aux dernières nouvelles, il a qualifié son programme « d'outil de statistiques ». Bigre. L'outil de statistiques est au **http://stats.joystick.fr/cgi-bin/stats.pl**

UNDERNET FOR EVER

Après le coup d'état d'une république bananière belge sur notre channel #Joystick, nous vous annonçons d'une manière officielle que malgré le fait que le channel d'Ircnet ait été rendu, celui-ci a été purifié par le feu, puis lavé, puis repurifié par le feu, juste au cas où. Du coup, le seul channel authentique est maintenant sur les serveurs undernet, comme fr.undernet.org, uk.undernet.org et ainsi de suite. Ah oui, le nom, c'est toujours #Joystick, et les soirées battent leur plein vers 22 heures. N'oubliez pas votre client irc pour vous connecter (mirc sur le cd89) ou **www.mirc.co.uk**

CARMARCK, DEHORS !

En parcourant le Net, je me suis mis en tête de retrouver le poisson d'avril le plus nullos concernant les jeux vidéo. Celui qui remporte la Palme d'or est certainement celui lancé par notre confrère Game Center, en annonçant simplement la démission de John Carmak d'ID Software, provoquant du même coup l'annulation de Quake III Arena.

EVERQUEST + 1 SERVEUR

Bientôt, un nouveau serveur sera en ligne pour Everquest, jeu online aux teintes suspectes. Verant Software a annoncé qu'un nouveau serveur nommé « Erollisi Marr » sera bientôt installé. Bien sûr, ils ne s'arrêteront pas là, ni dans le nombre de serveurs, ni dans les noms zarbis. **www.everquest.com**





X-FILE

De plus en plus bizarre est le monde d'Active X. Tenez, voilà ! : rien que cette phrase, elle était bizarrement construite, comme tout ce qui touche à cette technologie. Game Tools Tech a publié une version de démonstration de leur éditeur de missions pour Fa-18 hornet Korea, le simulateur de vol de Graphic Simulations. Donc, le truc à savoir, c'est qu'en allant sur leur page, on pourra se servir d'Internet Explorer pour créer des missions en temps réel. Tout ceci en plus clair sur la page du **http://www.gttweb.com/dyn_index.htm**

L'APPEL DE MICROSOFT

Le site officiel de Asheron's Call dont ont vous avait reparlé dans le dernier numéro de Joystick est enfin en ligne. Enfin bon, pas vraiment, car à l'heure où je vous parle, on tombe sur une page blanche. Enfin bon, pas tout à fait blanche, puisqu'en réalité elle est marron. En gros, à l'heure où vous nous lirez, tout devrait être prêt, sur le http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/ . Sinon, depuis le cinq mai dernier, deux cents joueurs (sélectionnés au hasard, ou peut-être parce que leur numéro de série de P3 à été tiré au sort) ont commencé à s'éclater sur le terres vierges du bêta-test. Quelques milliers de copains viendront les rejoindre au fur et à mesure. Pourquoi pas vous ? Oui, pourquoi...



MICROSOFT LIMITE LES VITESSES

Plus ou moins pour le 3 août, Microsoft a prévu de larguer dans les airs, la nouvelle version de son jeu réseau, Fighter Ace. C'est tant mieux parce que depuis quelques mois, des hackers s'amusaient à voler à des vitesses atteignant Mach 2, créant l'étonnement dans un jeu réservé aux avions de la Seconde Guerre mondiale



PARLE DANS LE MICRO

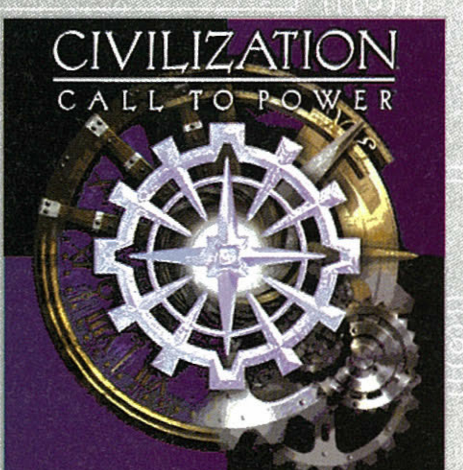
Shadow Factor vient de sortir la version 1.2 de Battlecom. Battlecom, c'est tout simplement un utilitaire de communication de type voice over data (je joue, donc je parle) destiné à des jeux multiplayer sur Internet ou en réseau local. Pour l'instant S.F. supporte Quake 2 « Je t'ai tué ! hahaha », Rainbow 6 « Je t'ai tué ! hahaha », Baldur's Gate « Eh ! rends moi ma cape d'invisibilité ! », et j'en passe... Cet utilitaire supporte aussi 64 joueurs et gère différents modes de compression. Il y a aussi un mode « listen only » pour les joueurs voyeurs. Euh, enfin pour ceux qui « voient-isent » avec leurs oreilles. Une version d'essai est disponible au **www.shadowfactor.com.**

HONNETETÉ.COM

Alors que d'autres en auraient largement profité, Peter White fait figure de monsieur « honnêteté sur Internet ». Le gars en question a enregistré il y a longtemps une page personnelle au nom de Nextgen (http://www.nextgen.com/) pour ses propres besoins. Au lieu de foutre des tas de banderoles pour que le gogo qui cherche une société homonyme tombe dessus par hasard, il a préféré mettre directement les liens vers les pages que l'on s'attendait à trouver (comme le magazine Next Generation, ou d'autres sociétés homonymes). Ce gars est honnêtement con.

APPEL AUX PATCHES

Grande nouvelle pour les fans de Civilization Call to Power, qui sont de plus en plus nombreux : un patch est prévu (il devrait être sorti au moment où vous lisez ces lignes). Voici les principales corrections : on a droit à un avertissement quand nous violons un traîté en piratant des routes commerciales, les armes nucléaires n'explosent plus en rencontrant une unité stealth, et leur lancement est considéré comme un acte de guerre (tiens ? pourquoi ?). Dans l'écran de diplomatie, les alliances entre les différentes factions dirigées par l'ordinateur sont désormais visibles. En plus de cela, on trouve désormais un auto-save fonctionnel et un mode de centrage auto-amélioré.



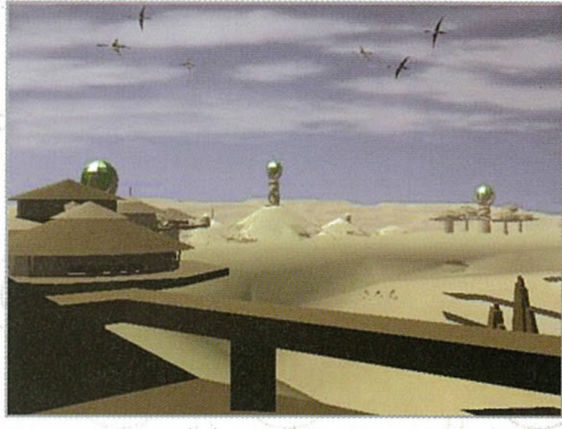


ATRIARCH

Atriarch nous montre la voie des futurs jeux online : un mélange de rôle et stratégie qui devrait plaire à tous les types de joueurs.
KIKA

GENRE : STRATÉGIE/RÔLE - DÉVELOPPEUR : WORLD FUSION - ADRESSE : http://www.atriarch.com


La faune sera variée. Vous découvrirez des créatures extrêmement bizarres dignes de se retrouver dans un livre de science-fiction.


Atriana sera un vaste monde. Il comportera six continents majeurs, avec des paysages allant du désert total au marécage le plus humide.



Atriarch n'est pour l'instant qu'au premier stade de son développement. Le jeu en phase pré-alpha passera certainement cet été en alpha-test. En attendant de pouvoir accéder d'ici quelques mois à un bêta-test, voici les renseignements que j'ai pu vous dénicher sur le Net.

UNE PLANETE, UN JEU

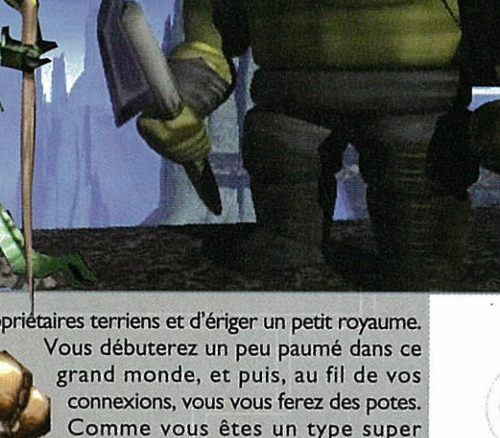
Le jeu évoluera sur une seule planète Atriana, un monde entièrement organique où chaque plante, chaque animal, chaque pierre (enfin presque) respirera. Souvent, les uns seront issus des autres. Ainsi, une plante germera et donnera comme fruit un animal. Les êtres qui peupleront Adriana constitueront une véritable écologie planétaire. Ils pourront aussi bien avoir une attitude agressive ou pacifiste envers vous, associée à un comportement complexe suivant leur niveau d'intelligence. L'un vous suivra comme un petit chien, tandis que l'autre insistera méchamment pour se servir de vous afin de nidifier. On a dit Alien ? Presque, car les êtres pensants qui vivront sur ce monde seront issus de 5 espèces différentes, sans aucun point commun avec l'humanité. Toutes, hors normes humaines, se partageront en cinq factions principales : les explorateurs, les botanistes, les guerriers, les dompteurs et les architectes.

UN MÉLANGE DÉLICAT

L'originalité de ce jeu sera de mélanger les principes d'un jeu de rôle avec ceux d'un soft tactique. Ainsi, votre personnage aura différentes habiletés, modelées en fonction de la race choisie, de son physique et de ses caractéristiques principales. Il pourra tout aussi bien aller casser du monstre, remplir une quête, que diriger une armée ou construire une ville. Apparemment, tous les joueurs auront la possibilité de devenir propriétaires terriens et d'ériger un petit royaume. Vous débuterez un peu paumé dans ce grand monde, et puis, au fil de vos connexions, vous vous ferez des potes. Comme vous êtes un type super chouette, ils décideront de créer un clan avec vous à sa tête. Génial, vous voilà avec suffisamment de mecs pour construire une ville et la défendre en cas d'attaque. Car si les constructions persistent même après votre déconnexion, elles pourront être détruites par une guilde ennemie lorgnant votre richesse. Votre avatar combattra en temps réel les attaques personnelles, il dirigera ses armées par leader interposé (un perso non joueur) en lui donnant directement des ordres. S'il devient assez puissant, il deviendra un atriarch respecté. Ne croyez pas que pour cela, vous devrez galérer pour monter vos skills au maximum afin de parvenir au but ultime. Même un atriarch pourra être bête sans que ses possibilités soient réduites. Les développeurs refusent qu'un joueur puisse être coincé par une caractéristique trop basse. Il existera donc de nombreux moyens de résoudre ses problèmes. Plus le niveau du perso sera élevé, plus les moyens d'y parvenir seront nombreux.



Les espèces pensantes seront très différentes les unes des autres, chacune ayant des capacités que les autres ne posséderont pas.



DES MIRACLES TECHNIQUES

Atriarch promet d'être un grand, grand jeu online. Le désir des développeurs est de créer un monde entièrement nouveau basé sur des principes physiques simples et logiques (pas de magie ni de haute technologie) où tous les joueurs pourront se retrouver. Imaginez le moteur 3D à mettre en place pour supporter de tels objectifs. En tous cas, les créateurs positivent à mort, ils espèrent bien que leur moteur Open GL ne demandera qu'un P100 et 16Mo de Ram pour tourner sans trop de problème. Le rêve, quoi.

Performa ah ah ah

Parfois en se baladant sur le Net, on découvre des trésors. Dans le registre « blagues d'assurances » ou « blagues de hot line », j'ai déjà largement donné. Une armée de gros lourds se concertant pour m'en remplir mon e-mail chaque semaine. D'ailleurs, j'en profite pour dire publiquement que ceux qui propagent ce genre de blagues n'ont pas plus de cervelle qu'un gnou. Mais seulement voilà, cette fois-ci, nous tombons dans l'ultra-spécialisé puisqu'il s'agit d'une page consacrée aux Perles de la hot-line Apple qui, avec leurs ordinateurs « tout public » a dû avoir affaire à de sacrés zéros.

Biiiiip

Pas facile d'être drôle sur son répondeur, pourtant je me donne du mal. J'ai trouvé un site qui aurait dû m'aider à me faire de vrais amis. C'était écrit : « Messages humoristiques pour répondeur téléphonique » et, comme un con, j'ai plongé. J'ai d'abord essayé un classique, le double bip. « Bonjour, vous êtes bien au... Laissez un message après le bip sonore... (pinçage de nez) BBIIIP ... (dépinçage de nez) Non, non. Pas celui-ci, celui-là ... BBIIIP ». Résultat, un bide et un message de ma fiancée qui me dit que c'est fini. Ensuite, j'ai tenté le message à filtre : « Bonjour, si vous êtes huissier, je ne suis pas là. Les autres, laissez-moi un message ». Résultat, un contrôle fiscal. Si je tenais l'enfoiré qui m'a balancé. http://www.maisonnier.com/tim/repondeur/

Messages pour répondeur

Messages humoristiques pour répondeur téléphonique

Le Popeck de l'imposture téléphonique

Dommage que les impostures téléphoniques de François Pirette ne soient pas aussi drôles que son nom, mais par contre elles sont aussi ridicules. Pour vous rendre compte de la médiocrité de ses coups au téléphone, il a eu le courage ou la folie de les mettre en téléchargement sur sa page Web. Les fichiers sont très légers à télécharger et ne devraient pas trop encombrer votre poubelle. http://www.pirette.com



Telex

- Les sectes sur Internet peuvent communiquer sans être inquiétées. L'ordre de la Saucisse d'Or en est la preuve. Bon, pour l'instant, il n'y a qu'un seul membre, mais ne dites pas que vous n'étiez pas au courant. http://www.ifrance.com/pycaillou/goso.html
- Seraphin 1.0 est LE shareware à ne pas manquer, si vous avez une paroisse à gérer. Gestion des dons, des décès, des familles, suivies des visites. Un patch synagogue serait en préparation. http://assoc.wanadoo.fr/seraphin/
- Une liste presque complète, mais totalement inutile, des cabines téléphoniques des États-Unis, du Québec et d'Angleterre. http://www.payphone-directory.org/
- Un site bien naze au http://www.multimania.com/verbeek/

CIVILIZATION

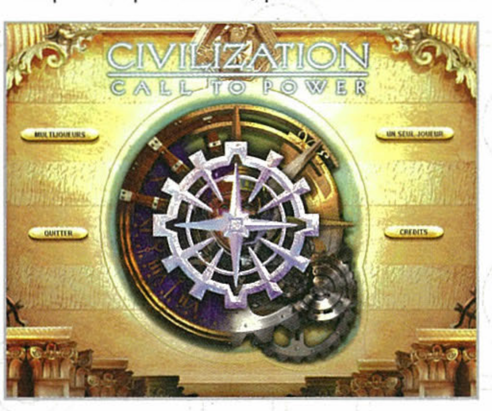
PARTIE 2 : L'ÂGE DE RAISON

Voici la deuxième partie de notre triptyque consacré à ce jeu extraordinaire qu'est Civilization Call To Power. Deux mois ont passé depuis sa sortie française, et si j'en juge par les messages sur le Channel #irc de Joystick et sur le forum de notre beau site Web, vous avez été très nombreux à adopter cette nouvelle mouture.
Bien entendu, vous n'êtes pas les seuls. Du coup, on en a profité pour vous faire part de quelques tactiques gagnantes, glanées ici et là.



OBJECTIFS COMMERCIAUX

Si vous avez tout suivi, vous devriez être déjà à la tête d'une petite nation d'au moins une demi-douzaine de villes. Le but maintenant est d'aborder en douceur le Moyen Age, pour enfin rentrer dans la Renaissance, avec son cortège de délices artistiques et militaires. Il est grand temps de penser à augmenter la taille de votre porte-monnaie. Pour ce faire, rien de mieux que de construire des routes de commerces. L'un des meilleurs moyens d'y parvenir à moindre frais est de créer un Labyrinthe (grouillez-vous avant l'apparition de l'âge de raison, qui le rendra obsolète) qui vous aidera grandement dans ce but en vous offrant des routes commerciales gratuites. À ce stade, si vous êtes vraiment fortiches, vous pourriez même envisager de « bloquer » une ville à la production de caravanes.
Idéalement, toutes les villes que vous construirez à partir de maintenant devraient être placées de manière à avoir un monopole de produits. Après, il sera bien trop tard pour se les approprier.
C'est aussi à peu près à ce moment que vos confrères vont commencer à vous jalouser. Suivant leur caractère, ils pourront venir vous attaquer ou pire encore, pirater vos routes de





CALL TO POWER

commerce. Pour prévenir une trop grande perte inévitable dans ce cas-là, construisez des routes (des vraies cette fois) qui relient vos villes parallèlement au trade. De cette façon, vous pourrez envoyer un unité rapide intervenir et chasser le brigand de grand chemin. D'après l'expérience de nombreux joueurs, les ressources les plus lucratives sont les éléphants, les perles, le tabac et les crabes (euh...), pour la bonne raison que ces cases sont aussi très intéressantes du point de vue de la nourriture. Pour bien exploiter et potentialiser tout ça, n'oubliez pas de construire des banques et des marchés dès que vous pourrez vous l'offrir. Dans tous les cas, ne renoncez jamais à construire des merveilles ou des améliorations urbaines, ça amuse le peuple et ça l'empêche de nous renverser. Au niveau gouvernemental, il est plus qu'indiqué de sortir de la tyrannie le plus vite possible. La monarchie offre quelques options intéressantes, mais dans la plupart des cas, on passera par-dessus pour voir à long terme en lorgnant du côté de la république, ou même de la théocratie avec son cortège d'ecclésiastiques, des unités fort intéressantes.

GUIDE DE BONNE CONDUITE

Si vous avez eu la chance d'être assez isolé pour ne rencontrer personne, ou encore si vous avez voulu faire votre Gandhi, nous ne saurions trop vous conseiller de continuer ainsi jusqu'à avoir traversé ces âges obscurs (après 1900 ou l'âge moderne) : non seulement vous vous préparerez un avenir riche pécuniairement parlant, mais de plus, vous ne bloquerez pas vos productions sur la fabrication de matériel de guerre. Si vous avez absolument besoin de soldats, coupez les budgets réservés aux travaux publics plutôt que d'augmenter les taxes.
L'esclavagisme est un art drôle en soi (dans Civilization, bien sûr), l'idée de capturer dans vos filets les habitants et les colons des autres est plutôt jouissive. Mais même si tout ceci est très récréatif, n'oubliez pas de protéger vos villes remplies de vos serviteurs des anti-esclavagistes







que l'AI ou vos adversaires ne manqueront certainement pas de construire. Pis encore, surveillez la progression de l'acte d'émancipation qui mettra toutes vos villes de sudistes en berne pendant un certain temps, si vous ne les perdez pas purement et simplement.
À ce stade, en imaginant que vous ayez quatre autres civilisations dans le jeu, essayez à tout prix d'être ami avec l'une d'entre elles, de préférence un peuple se trouvant aux antipodes de votre civilisation. Vous échangerez régulièrement cartes, cadeaux pécuniers et technologies. À la Renaissance, si vous êtes en tête de toutes les nations, il y a fort à parier pour que vous soyez déjà devenu l'empereur à abattre. Pour tenter de prévenir tous ces petits malheurs, jouez défensif : garnissez vos villes et placez des routes passant au milieu des montagnes, elles-mêmes protégées çà et là par des fortifications construites avec les TP. De la même manière, bâtissez quelques forts autour de vos villes clef et de votre capitale. Espacez-les assez pour profiter du bonus de vision qu'ils vous offrent. Un fort offre 150 % de bonus de défense. Un nombre à méditer.

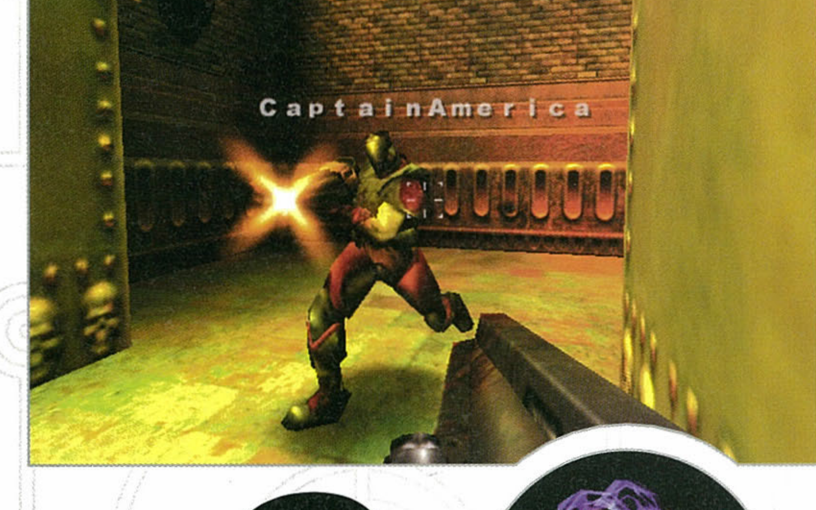
TERRAFORMING

Pour peu que vous n'ayez pas claqué tous vos points de production dans la fabrication de chocolatines, il vous en restera certainement pour aménager un peu le terrain aux alentours de vos villes avec des points de travaux publics. Apres la révolution agraire, vous pourrez envisager de construire des fermes avancées qui, construites sur un terrain adjacent à une case irriguée, vous rajouteront 15 points de nourriture à cet endroit. Avec deux ou trois de ces infrastructures entourant une cité, il y a fort à parier que celle-ci augmentera sa démographie très rapidement, si tant est que les aménagements urbains de type aqueducs suivent.

CADEAU BONUS

Une stratégie vraiment étrange permet d'obtenir des merveilles. Les ruines sont généralement prises d'assaut par les joueurs dès le début. Résistez à la tentation et protégez-les de toute intrusion. Lorsque vous serez à un âge plus avancé, vous découvrirez dedans des technologies ou des unités contemporaines à votre action. À cet âge-là, cela peut renverser le cours de l'histoire. Aussi tôt que possible, tentez d'obtenir la révolution agraire, étape indispensable pour obtenir deux petites merveilles : le piquier - de l'avis d'un des auteurs, l'une des unités les plus efficaces, et la poudre à canon qui va vous permettre de sortir de la Renaissance avec le menton haut.

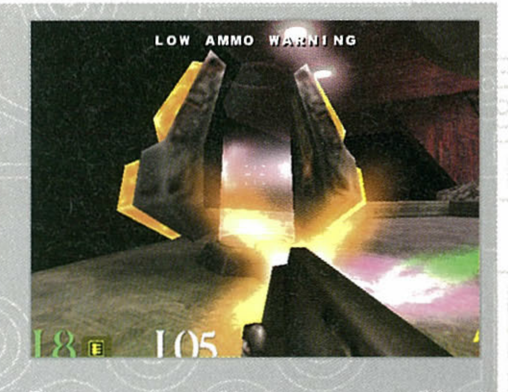




Le cauchemar prend fin : la version Windows de Quake 3 est enfin téléchargeable ! Attention, il ne s'agit pour l'instant que technologique à grande échelle... Le véritable Quake 3, avec ses vraies armes, ses vrais bonus, ses vrais niveaux n'est prévue que pour novembre. Pourtant... ça promet déjà !

MONSIEUR POMME DE TERRE

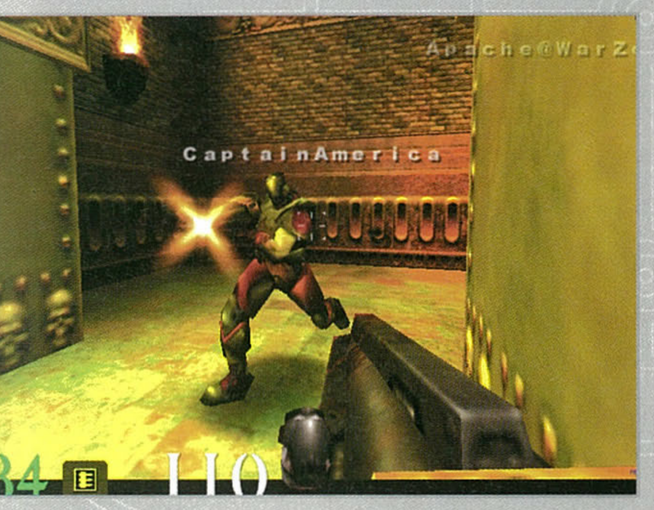
QUAKE 3 ARENA



Pourquoi nous avoir fait saliver en sortant d'abord les versions Linux et Macintosh ? John Carmak, d'Id Software, s'est clairement expliqué à ce sujet : sur Macintosh, parce que toutes les machines sont identiques, exactement comme des consoles, et qu'il voulait concentrer les efforts du bêta-test sur les bugs logiciel, et non sur les incompatibilités matériel. Sur Linux, parce que les serveurs tournent sous Unix, et qu'il était impératif, pour ce jeu uniquement online, de s'assurer que les serveurs tournent comme des coucous suisses. Alors voilà, si comme moi vous avez installé Linux uniquement pour faire tourner Quake 3 (et si comme moi, vous n'y êtes jamais parvenu), la délivrance est là !







OÙ LE TÉLÉCHARGER ? COMMENT LE FAIRE TOURNER ?

Rien de plus simple. Allez sur www.joystick.fr, tout y est indiqué. Téléchargez l'exécutable (quake3test.exe) de 22 Mo, la vitesse de votre connection, et la saturation des serveurs : une heure de téléchargement vous sera nécessaire. En cas de problème ou d'encombrement, une floppée de sites miroirs seront indiqués sur la page officielle de Quake 3 au www.quake3arena.com/ . Mais attention aux problèmes de compatibilité. Quake 3 utilise les drivers OpenGL complets (ICD, c'est-à-dire Instalable Client Drivers). Or, ils ne sont pas prêts sur toutes les cartes. 3Dfx, Matrox, S3 y travaillent d'arrache-pied, et nous les ajouterons au CD à mesure qu'ils apparaîtront, ainsi que sur le site de Joystick. Pour ceux qui parlent anglais, l'adresse où ils apparaîtront en premier est www.glsetup.com/ihvs/index.htm. Grands gagnants de l'affaire pour l'instant : les possesseurs d'ATI 128, Rage Pro, Riva TNT, TNT2, etc.

ET ÇA TUE COMMENT, QUAKE 3 ?

Rien à dire, c'est une grosse claque, aussi grosse que prévue. Graphiquement, nous sommes largement deux crans au-dessus de

tout ce qui existait jusqu'à présent, y compris Half-Life, principalement grâce aux NURBS, qui rendent les textures presque vivantes, organiques (à condition de disposer d'une ATI 128 ou d'une TnT, car pour une fois, c'est moins joooli sur 3Dfx). On peut discuter à loisir les partis pris esthétiques choisis par Id, mais ce que j'ai sous les yeux est clairement le plus beau moteur 32 bits du marché. On peut monter jusqu'à une résolution de 2 048 x1 536 ! Tous les jeux d'instructions de tous les processeurs et le système de compression de texture S3 sont pris en charge. (Je vous invite pour plus de détails à vous reporter à l'interview de John Carmak par Wanda.)
Sinon, pas de surprise quand au jeu lui-même : Quake c'est Quake. Les bour… euh, les fans ne seront pas dépaysés et retrouveront le Rail Gun, le Plasma Gun, le Rocket Launcher. En fait, le gameplay reste visiblement entièrement à construire, et c'est justement là le but de cette version de test : comme tous les Quake, ce troisième volet se construira quasiment en partenariat avec les bêta-testeurs. La sortie est prévue pour novembre, ce qui laisse largement à Id tout le temps de nous pondre de nouvelles armes hallucinantes et des cartes à mourir, maintenant qu'ils ont le meilleur moteur du marché.

CODES

Dans la console (touche « 2 »), tapez :
team s = mode spectateur
cg_drawfps = affiche le framerate
r_railcorewidth , r_railsegmentlength , cg_railtrailtime = rend le railgun visible
cg_gibs = allume ou éteint les gibs
cg_footsteps = éteint vos bruits de pas (les autres peuvent toujours les entendre)
cg_bobroll , cg_bobup = vue Client
cg_gun = éteint ou allume la modélisation des armes
crosshairhealth = le viseur vous donne une info sur votre état de santé
r_dynamiclighting = éteint les lumières dynamiques





Ai-je rêvé, ai-je bien vu un type me narguer en accomplissant sous mes yeux un saut périlleux ? J'ai bien peur de ne pas avoir halluciné. Par contre, impossible de piger comment il a fait.

QUAKERS, À VOS FOURCHES !

Rappelons qu'il ne s'agit pour l'instant que d'une version destinée à tester le moteur de Quake 3, et il y a fort à parier que les armes seront toutes différentes dans la version définitive. Voici cependant avec quoi nous allons nous charcuter en attendant… Rien de vraiment nouveau, comme vous allez le constater :



Mitrailleuse : C'est l'arme de base avec le Gantelet. On ne commencera donc pas avec un pistolet ridicule, mais directement avec quelque chose de vraiment offensif. Combinez vos rafales avec des déplacements latéraux.



Gantelet : Arme de corps à corps, possédée dès le début.



Shotgun : Esthétique, mais pas vraiment efficace comparé au Rocket Launcher ou au Rail Gun, même à courte distance.



Rail Gun : Voilà… maintenant on peut discuter.



Rocket Launcher : Une vieille connaissance. Qu'il fait bon la prendre à nouveau dans la gueule.



Plasma Gun : Comme le shotgun, une arme de seconde catégorie. Celle-ci peut être intéressante à longue portée.

Anti-Gruss

Est-ce que, comme moi, vous souffrez de clownophobie ? Est-ce que la simple vue d'un de ces crétins grimés en panaris vous donne l'envie de lui couper la tête avec une petite scie à métaux, histoire de voir s'il peut toujours nous faire rire sans accessoires grotesques ? Si vous avez répondu oui, vous êtes des nôtres. Au cours de ces années, j'ai réuni un certain nombre de pages qui luttent contre cette plaie qui (espérons-le) disparaîtra avant la fin du siècle. Sur le site du http://scnc.pps.k12.mi.us/~btiedt/cgi-bin/clowns2.cgi?a=first vous trouverez un recueil d'histoires effrayantes sur les clowns à lire à vos enfants pour qu'ils sachent. Mais on vous montrera aussi le meilleur emplacement pour leur carrer une balayette dans l'anagramme de Luc. Plus distrayant encore, le site du http://www.zooass.com/play-zone/killtheclown/enhanced.shtml propose un jeu interactif où le clown perd. Mieux encore, la page du http://www.geocities.com/Colosseum/2430/threat.html qui présente des lettres de menaces de clowns. Et, le top du top, une lettre de menace des avocats de l'émission « Bozo le Clown ». Le combat continue.





Plat pays.

Actuellement, le site francophone le plus drôle est situé en Belgique. Au programme, mille et un traits d'humour dont un recueil de blagues françaises (comprendre : sur les Français) dont je vous livre ici quelques extraits : « Un Français avait décidé d'apprendre le yoga... pour réussir à se mettre des gouttes dans le nez ! », « Les cigarettes françaises ont le filtre au milieu. » et « Pourquoi dit-on en France : « Je vais aux toilettes » et en Belgique : « Je vais à la toilette ? » Réponse : « Parce qu'en France, il faut chercher pour en trouver une propre ! » Haaa, décidemment, c'est de bonne guerre. Enfin, non, finalement c'est pas certain.

Robo & Philo

La page du http://www.micronet.fr/~sempai/prisedetete.html tente de tenir un pari audacieux : réaliser une page sur la philosophie, le ridicule et les mangas. C'est très vite décevant, car ultra-court mais, même si on ne voit pas trop bien où l'auteur veut en venir, on peut toujours tenter de le comprendre. Il nous livre d'ailleurs la réflexion suivante : « C'est exactement l'effet que m'a fait Patlabor 2, ça semble con à première vue, mais en fait c'est porteur d'un message lourd de sens ». À la fois poignant et réaliste. Encore du « mangaisant » mais un peu plus jeux vidéo : http://www.micronet.fr/~sempai/abruti.html



Telex.......................

- Le plus petit server Web au monde tient dans une boîte d'allumette. Maintenant, quand on vous dira « Ton PC, tu peux te le coller au cul », vous pourrez. http://wearables.stanford.edu/

• RÉSEAU

Décidément, Warzone n'en finit pas de nous étonner. Après s'être avéré très bon en solo, le voilà qui se révèle excellent en réseau. Même Casque et Ivan sont tombés sous le charme, c'est pour vous dire.

FISHBONE



WARZONE 2100



Il ne fait pas bon s'aventurer dans le No Man's Land.

Ouaip, même Casque et Ivan. Et pourtant, la dernière fois que Casque a joué à un jeu de stratégie, c'était lorsqu'il a fait le test de Dune 2. Et en ce qui concerne Ivan, excepté Total Annihilation, point de salut. Vous voyez le genre. Mais depuis qu'ils l'ont découvert, l'autre soir, ils n'en décrochent plus. C'est un signe. Il faut dire que cela se comprend, car Warzone 2100 est un jeu accessible, à la prise en main très rapide, à l'ergonomie parfaite, le tout enrobé d'une grande profondeur. Le débutant peut se lancer sans complexes dans l'aventure, car dix minutes suffisent à appréhender le fonctionnement du jeu. Le vétéran sera, lui, séduit par toutes les tactiques qu'il est possible de développer pour parvenir à ses fins. Car le soft prend toute sa dimension, en multijoueurs, dans le fait de pouvoir jouer « finement », sans tomber dans la facilité de la production d'unités en masse. Les deux facteurs à l'origine de cette bénédiction sont le nombre hallucinant de technologies qu'il est possible de découvrir, ainsi que la possibilité de construire ses propres unités (propulsion, châssis, armement). Mais avant d'entrer un peu plus dans les détails, rafraîchissons vite fait les mémoires. Tout d'abord, Warzone 2100 se joue à 8 joueurs maximum, que ce soit en IPX (réseau local, pour ceux qui ne connaissent pas, s'il en reste) ou en IP (via le Net, pour les mêmes). À noter qu'il est possible de jouer gratuitement sur multijoueurs. Des cartes spéciales sont prévues à cet effet, de tailles et d'environnements divers. Décors urbains, désertiques, campagnards ou montagnards seront ainsi prêts à vous accueillir. Le dernier patch disponible à l'heure actuelle est le 1.01 et permet à chaque joueur de construire jusqu'à 100 unités simultanément (contre seulement 50 dans la version originale). De plus, il est désormais possible d'accéder aux technologies de niveau 2 et de partager la vue de la carte avec un autre joueur, en cas d'alliance. Le niveau 3 de technologie n'est toujours pas disponible, mais vu le temps nécessaire, ne serait-ce que pour faire le tour du 2, il est plus que probable que vos parties ne pourraient jamais l'atteindre. À moins de jouer contre des adversaires cryogénisés du bulbe, qui passent leur temps à développer sans rien faire d'autre, ce qui, dans ce cas, serait très chiant.

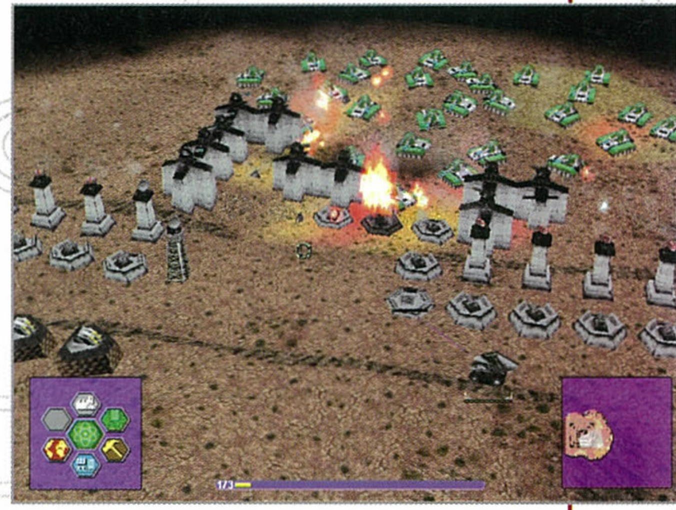


Pas de bol, je m'attendais à des avions, et ce sont des chars qui débarquent. J'ai l'air malin avec ma DCA.

SIMPLICITÉ ET PROFONDEUR

Si, comme nous, vous n'aimez pas les parties qui durent 5 minutes et qui se résument à construire des engins de base pour les envoyer rusher, choisissez une carte pour quatre joueurs, même si vous n'êtes que deux. Ne construisez pas moins de quatre derricks, car il va falloir assurer à la fois le développement des technologies et un contingent minimum, ne serait-ce que pour votre protection. Bâtissez le centre de commande (pour la carte), deux générateurs (si jamais vous découvrez d'autres puits de pétrole) et trois centres de recherche. Arrangez-vous pour ne pas consommer plus d'énergie que vous n'en produisez, car cela ralentit tous les processus, ce qui peut s'avérer fatal. Dès que possible, construisez le centre de relais, car il débloquera des technologies très importantes et autorisera la construction des commandeurs. Ces derniers sont très utiles, car permettent de regrouper plusieurs types d'unités sous un seul commandement, ce qui augmente leur efficacité. Par exemple, construire une escouade de mortiers mobiles et la placer sous la gouverne d'un commandeur permet de désigner et de détruire des cibles à distance, sans prendre de risque. Au passage, pensez toujours à joindre une unité de réparation à vos groupes et n'hésitez pas à pratiquer des replis pour vous refaire une santé. Je vous rappelle que vos unités peuvent prendre de l'expérience, et il sera très payant de les faire durer. Selon que vous adoptiez une tactique défensive ou agressive, vos choix ne seront bien évidemment pas les mêmes. Développer au maximum les murs d'enceinte vous permettra de protéger efficacement vos bases contre les intrusions, pour peu que vous installiez en plus des bunkers-mortiers couplés à une antenne radar (pour tirer à distance), le tout chapeauté par un mélange de canons et de mitrailleuses fortifiés. Quelques défenses anti-aériennes ne pourront pas non plus vous faire de mal, au cas où. Une fois que vous vous estimez à peu près à l'abri des attaques, vous concentrer sur le développement de la puissance aérienne peut s'avérer payant. Car outre le fait de se déplacer rapidement d'un bout à l'autre de la carte, posséder des avions vous permettra « d'asphyxier » l'adversaire en explorant les lieux à la recherche de ses derricks. Ce sont des installations fragiles, faciles à éliminer et surtout vitales pour son propriétaire. Le seul problème est que parvenir à la technologie des avions prend du temps, et si vos ennemis sont agressifs, vous risquez de souffrir.

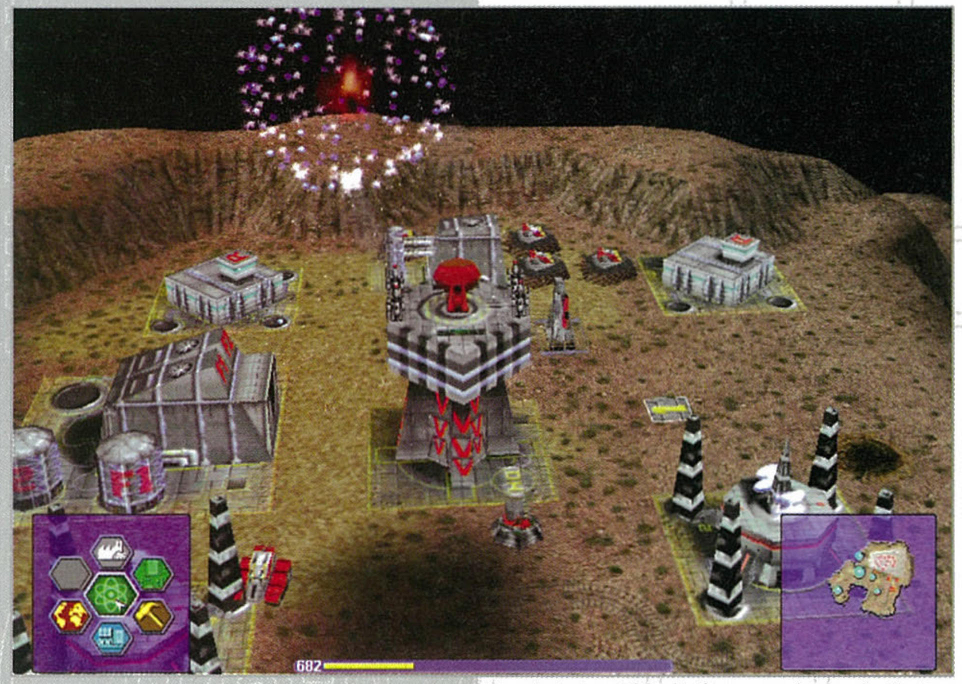






HALTE AUX BŒUFS

Si vous décidez d'attaquer par le plancher des vaches, attendez de posséder un châssis correct (genre Cobra ou Python) et la propulsion des aéroglisseurs, pour vous lancer dans l'action. D'une part, cela vous permettra de ne pas gaspiller bêtement des unités qui exploseront en quelques secondes, et d'autre part, le fait de glisser sur la surface du terrain vous autorisera à passer sur l'eau, sans vous prendre la tête à faire des détours. Pour le reste, faites comme bon vous semble, mais sachez que, le jeu étant particulièrement bien équilibré, chaque unité, aussi puissante soit-elle, possède son pendant qui permet d'en venir à bout. La principale difficulté consiste donc à choisir les bons axes de recherche. D'un point de vue plus technique, nous n'avons constaté aucun problème de plantage, ni de ralentissements, même lors d'attaques impliquant un nombre gargantuesque d'unités. C'est toujours bon à savoir. Pour finir, je ne résiste pas à l'envie de vous raconter une attaque menée par Casque contre moi, particulièrement jouissive en termes « d'action pure ». Ma base était coincée entre deux flancs de montagne. J'avais protégé les accès par des murs évolués, couplés à des canons fortifiés. Disposant d'avions munis de bombes à fragmentations, je furetais sur la carte, à la recherche des tanks ennemis, car je me doutais que Casque se dirigeait vers ma base pour m'attaquer. Pas de bol, je ne le ai pas trouvés à temps et un message m'a alors indiqué que j'étais attaqué. Les tanks avaient réussi à détruire un mur et s'étaient introduit au cœur de ma base. Je ne disposais sur place que d'un groupe composé d'une quinzaine de cyborgs, que j'envoyais aussitôt au massacre. Cela occuperait l'ennemi, le temps que je rapatrie mes tanks et mes avions. Ces derniers arrivèrent en premier et commencèrent à effectuer un premier largage. Les tanks encaissèrent, tout comme mes bâtiments, car les bombes à fragmentations ne font pas vraiment dans la dentelle. Les avions repartaient se ravitailler quand j'aperçus ma DCA s'activer, tirant sur des bombardiers ennemis venus appuyer les unités au sol. Un appareil explosa, mais les autres eurent le temps de larguer leurs bombes. Mon centre de commande fut détruit, ainsi que quelques cyborgs, me privant de la carte. Je lançais alors mes avions à la poursuite des bombardiers, tandis que mes tanks arrivaient enfin sur les lieux. S'ensuit un combat sans merci qui dura environ dix minutes, mélangeant pêle-mêle les unités terrestres, aériennes et les défenses statiques. Le tout illustré par les explosions et les débris volants dans le ciel. La guerre du Golfe, à côté, c'était Candy va à la plage. Si je vous raconte tout ça, c'est pour tenter de vous faire ressentir le plaisir que nous avons éprouvé, Casque et moi, pendant ces quelques minutes d'affrontement total. Bref, en un mot comme en cent, passer à côté de Warzone 2100, c'est passer à côté de grands moments de jubilation. Alors, si vous en avez marre d'attendre la sortie des gros machins qui n'en finissent pas d'être retardés, vous savez ce qu'il vous reste à faire.



En cas de victoire, un joli feu d'artifice vous attend, comme dans Star Wars.

Reportage

PAR FISH

Pavillon Noir

GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : HOT HOUSE
EDITEUR : EIDOS
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 99

Hot House est un studio de développement anglais, dont le précédent et premier titre n'est autre que Gangsters. Vous savez, le jeu qui a tué monsieur pomme de terre. Mais faisons fi du passé, c'est aujourd'hui pour découvrir leurs deux prochaines productions que nous sommes allés les rencontrer dans leur bureau de Bristol. La ville, pas le papier.




Pavillon noir


Décidément, la mode est aux piratins ces temps-ci. Après le Corsairs de Microïds, c'est au tour de Pavillon Noir de tenter de vous faire retrouver l'ambiance magique du Pirates de Microprose. D'ailleurs, les p'tits gars de Hot House nous mettent tout de suite dans le bain : ce sont des gros fans de Pirates, et il reconnaissent volontiers d'où leur est venue leur inspiration divine. De toute façon, il est clair qu'ils auraient eu du mal à nous faire croire le contraire. Vous voilà donc propulsé en tant que capitaine pirate dans les Caraïbes du XVII[e] siècle. Vous commencez ainsi la partie avec un simple graveur X1 et quelques CD vierges. Ah ah, la déconne, c'est notre truc. Bon, en fait, vous ne disposez que d'un modeste navire, peu équipé en hommes et en canons. À vous de faire le reste, que ce soit en commerçant, en pillant, en volant, en découvrant des trésors, ou bien en remplissant des missions que les gouverneurs locaux vous confieront. Car la campagne de Pavillon Noir n'étant pas découpée en missions distinctes, vous serez absolument libre de prospérer comme bon vous semblera.


Pavillon noir



Pavillon noir

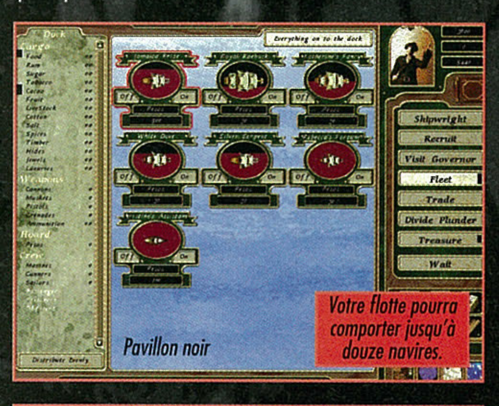

Pavillon noir

LIBRE COMME LES EMBRUNS

L'action de Pavillon Noir est découpée en plusieurs phases. La carte principale tout d'abord, où vous déplacez votre flotte (comportant jusqu'à douze navires) de ports en ports. Si en cours de route votre vigie repère des navires, la vue change et vous vous retrouvez dans un pseudo mode « radar », un cercle vu de haut où les bateaux sont représentés en minuscule. Une fois que vous serez assez près des navires concernés, vous atteindrez alors la


Pavillon noir
Une attaque d'un port ennemi dans les règles piratines.

vue isométrique, à partir de laquelle vous mènerez les combats. Chaque type de navire possède bien évidemment des caractéristiques précises (vitesse, tonnage, puissance de tir), et vous devrez adapter votre attaque en conséquence. Outre couler purement et simplement le navire ennemi, vous pourrez tenter de le capturer, soit pour le vider de ses richesses, soit pour en prendre possession. Si vous décidez de le laisser sombrer, vous verrez alors son équipage nager désespérément vers votre bateau pour survivre. À vous de choisir si vous souhaitez les recueillir ou non. Dans le cas où cela tourne mal pour vous, vous pouvez décider de mettre les chaloupes à la mer afin de vous échapper. Par contre, il n'existe pas de phase d'abordage, les combats se déroulant automatiquement sans que vous ayez à intervenir. Seuls comptent alors les effectifs et leur moral pour décider de l'issue de la bataille. Car votre équipage sera plus ou moins heureux, en fonction de la situation régnant à bord. Mieux vaut que le rhum, l'or et la nourriture soient en quantité suffisante si vous souhaitez éviter les problèmes. Pour ce qui concerne les attaques sur le terrain, vous pourrez débarquer votre équipage dans les ports afin de les attaquer ou de les voler. Vous devrez alors équiper vos hommes en armes et en canons, car les soldats locaux ne vous laisseront pas agir impunément. Vous pourrez même vous amuser à kidnapper des gouverneurs, quitte à vous attirer les foudres d'une nation entière. Eh oui, un facteur de réputation entre en jeu, et suivant vos actions, vous serez pourchassé, refoulé ou au contraire apprécié par les différents pays présents à cette époque (Espagne, France, etc.). Bon, il est évident que le jeu possède plein d'autres subtilités, mais on en reparlera pour le test du mois prochain (enfin, on espère...). Si vous ne devez retenir qu'une seule chose, c'est que pour ce que nous avons pu en juger, Pavillon Noir est le jeu qui semble le plus se rapprocher de Pirates. Enfin, restons prudents, attendons de pouvoir y jouer en profondeur avant de nous faire une opinion plus précise.



Pavillon noir
Votre flotte pourra comporter jusqu'à douze navires.


Pavillon noir



Abomination
Des combats sur le terrain qui promettent.

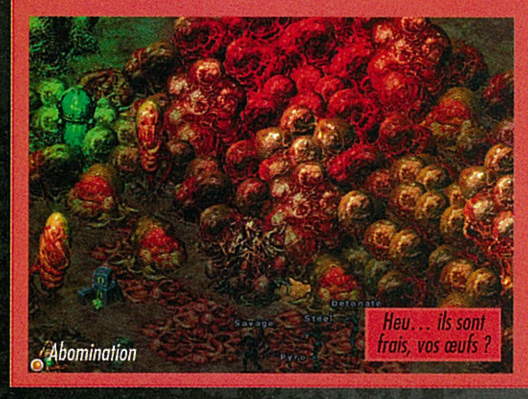
Abomination



Abomination

GENRE : STRATÉGIE-ACTION
EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : HOT HOUSE
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99

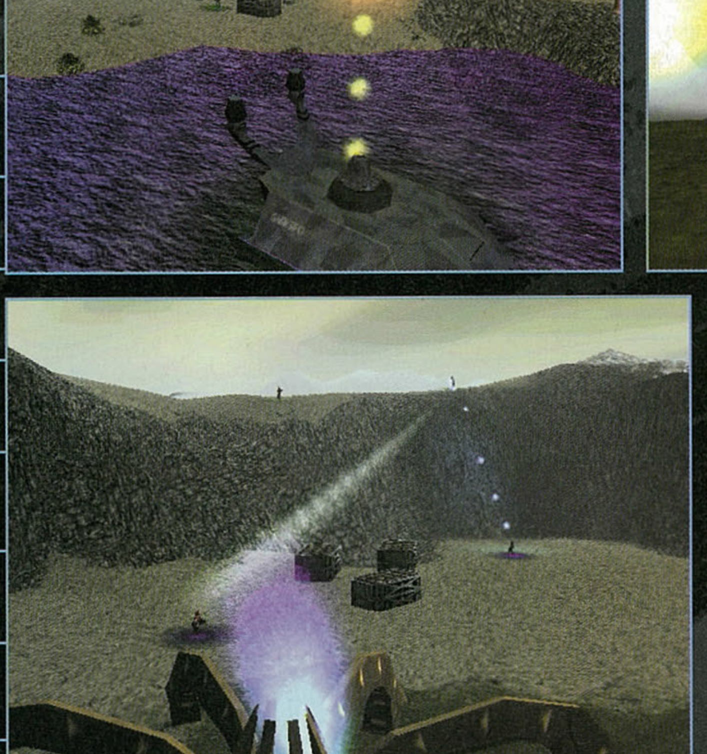
Abomination est un jeu qui fait irrésistiblement penser à un X-Com, voire un Syndicate, histoire de vous situer un peu l'action. Vous dirigez ainsi une équipe de quatre pèlerins (à choisir parmi une équipe plus vaste), qui devra débarrasser un monde génétiquement dévasté de ses mutants et autres monstruosités. Les missions sont générées aléatoirement à chaque début de partie (une, deux missions théoriquement disponibles, grâce à la combinaison de plusieurs objectifs), et sont du style « récupérer un objet par-ci, sauver un mec par-là, et buter tout ce qui est purulent et qui bouge au passage ». Au total, pour pourrez utiliser une centaine d'armes réalistes ou expérimentales, grâce à vos découvertes sur le terrain. Autres aspects du jeu : vos personnages seront peu à peu contaminés par le virus de leur ennemi, et pourront utiliser des aptitudes de combat spéciales. Le jeu se déroulera en temps réel, et est en vraie 3D, mais isométrique. De ce fait, l'animation, les effets de lumière et divers autres effets spéciaux (explosions, incendies, etc.) semblent plutôt convaincants. L'ambiance générale est ainsi assez gore, et ne devrait pas laisser indifférents nos amis de Famille de Francistes. Les bouts de corps volent dans tout l'écran, avec juste ce qu'il faut comme dose de ketchup pour leur filer une crise d'urticaire. Huit joueurs pourront jouer simultanément dans des parties coopératives ou deathmatch, car de l'aveu même de Hot House, c'est dans cette optique que le jeu a été conçu. Les plus acharnés pourront s'échanger des replays de missions entre potes, et même intervenir à nouveau dans une partie, si la manière dont la mission a été terminée ne leur convient pas. Comme pour Pavillon Noir, on attendra de jouer nous-mêmes avec nos petits doigts pour se forger un avis plus définitif sur la question. Voilà, rendez-vous au prochain épisode pour suivre les nouvelles aventures de pomme de terre contre Hot House. Faut bien qu'il se rattrape, le pauvre.


Abomination
Heu... ils sont frais, vos œufs ?

Reportage

PAR WANDA

Le premier Dark Reign ne m'a pas laissé un souvenir impérissable. Il faut dire qu'il avait eu la malchance de sortir en même temps que Total Annihilation. Mais Dark Reign 2 n'a carrément plus rien à voir avec le premier. Avec son système de caméras mobiles, qui permettront de suivre l'action sous tous les angles possibles et imaginables, Dark Reign 2 promet d'être beaucoup plus que la simple suite de Dark Reign.





GENRE : RTS (REAL TIME STRATEGY) 3D
EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : PANDEMIC STUDIOS, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NOEL 99
MULTIPLAYER : 8
WEB : WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM

Dark Reig









Les échelles ont été respectées entre infanterie, chars, avions, mechs et bâtiments.



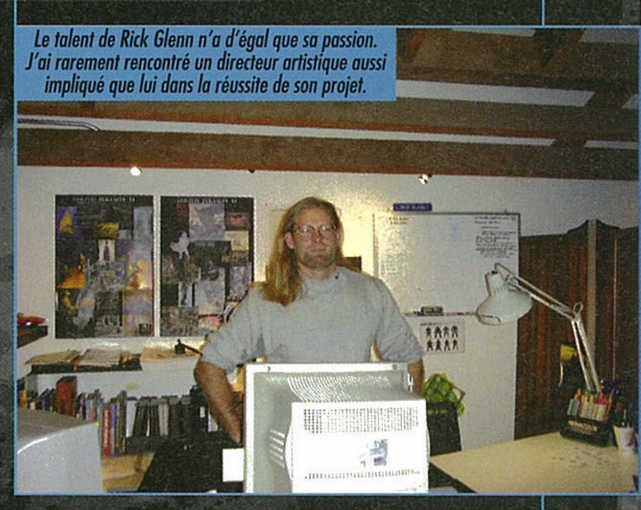
Le moteur 3D du jeu ne supporte qu'une seule librairie : Direct3D.

L'été dernier, à Dublin, Activision avait invité toute la presse européenne à une « présentation privée » de ses jeux à venir. Dark Reign 2 était alors le plus embryonnaire des projets qui nous avaient été présentés : le développement n'avait commencé que quelques mois plus tôt, et ce qu'on nous montrait ressemblait davantage à une démo technologique qu'à un jeu. Mais il est des démos technologiques qui offrent un potentiel de gameplay tellement puissant et évident que ce que j'avais vu alors m'avait suffi pour immédiatement tomber sous le charme. Dark Reign 2 n'avait absolument plus rien à voir avec le premier Dark Reign. Autant il avait fallu être extrêmement persuasif pour que je consente à avancer un pied timide dans l'univers - un peu trop lourd à mon goût - du premier, autant je n'ai eu qu'un seul souhait en voyant la première démo du deuxième : qu'ils se dépêchent de finir ce jeu ! Tourner autour de ses unités, admirer la façon dont les fantassins lèvent leurs armes au-dessus de leur tête pour franchir un cours d'eau, les suivre sous le couvert d'une forêt alors qu'ils se planquent pour préparer une petite embuscade… C'était un peu ce dont j'avais rêvé en jouant à Command & Conquer et à Total Annihilation : aller voir ce qui se passe au niveau du terrain, être aux premières loges lors des affrontements, pouvoir donner des ordres individuels à ses unités. Un trip vraie immersion, quoi. Surtout qu'en y réfléchissant, c'est un peu ça l'intérêt de la 3D.

LIBERTÉ CHÉRIE

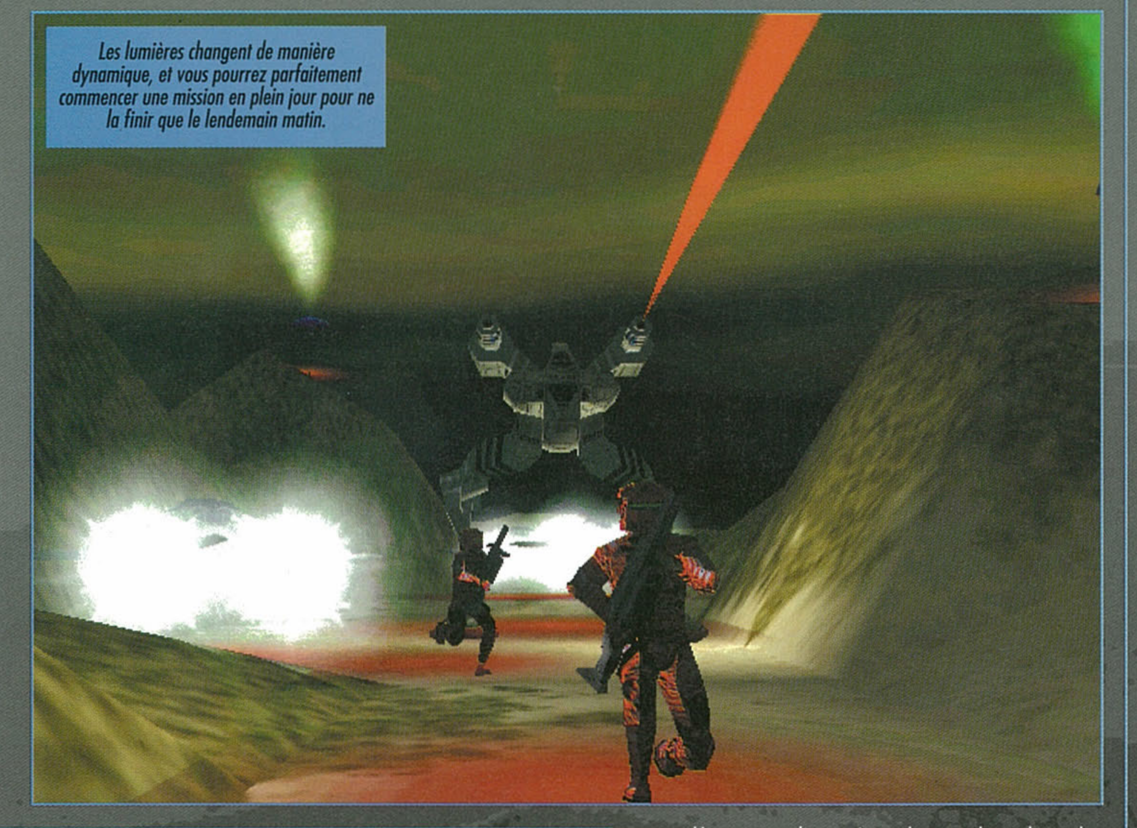
Au contraire de Battlezone (également développé par Pandemic Studios), qui nous emprisonne dans une enveloppe physique, Dark Reign 2 nous laisse complètement libre de nos mouvements. Comme dans Homeworld, quoi. Sauf qu'ici, on reste sur le plancher des vaches, ce qui est nettement moins déstabilisant. Mais qu'est-ce que je raconte, moi ? Ce jeu n'est pas déstabilisant pour un sou ! Où est le danger de perdre ses repères quand l'action nous oblige à garder en permanence le nez sur le terrain ? La principale difficulté, finalement, se limite aux quelques premières minutes de manipulation, quand on confond encore un peu Alt clic droit et Ctrl clic droit : rotation autour du point qu'on vise et rotation autour de soi-même. Mais on devient rapidement très efficace, et c'est un vrai bonheur de manœuvrer ses unités, dans des décors absolument magnifiques que l'on n'hésite pas une seule seconde à saccager comme des cochons, avec des projectiles qui fusent de toute part et atterrissent selon des modèles physiques étonnamment réalistes… Et le tout sans que votre bécane montre le moindre signe de mécontentement. La fluidité est extraordinaire, et ce quelle que soit la config sur laquelle vous jouez. Le secret de ce miracle ? C'est simple : il suffit de recruter sur Internet un génie de la programmation 3D et du code de bas niveau, et d'avoir la chance de tomber sur un John Cooke, qui n'hésite pas à jouer auprès d'Intel le rôle de bêta-testeur pour leur technique de MRM (le Multi Resolution Mesh, qui sera également utilisé dans Team Fortress 2). Cette technique ajuste de manière

Le talent de Rick Glenn n'a d'égal que sa passion. J'ai rarement rencontré un directeur artistique aussi impliqué que lui dans la réussite de son projet.



n 2

Dark Reign 2



Les lumières changent de manière dynamique, et vous pourrez parfaitement commencer une mission en plein jour pour ne la finir que le lendemain matin.

demande de s'arrêter. Voilà une technologie qui devrait plaire aux directeurs artistiques ! Eux qui se plaignent toujours qu'on les restreigne sur les détails...

LA TECHNIQUE AU SERVICE DE L'ART

Et du coup, cette histoire de deux factions qui s'affrontent prend une toute autre ampleur. Car tout ce qu'on devait deviner dans le premier Dark Reign, on le voit clairement dans le second. La différence de personnalité entre les 2 camps saute aux yeux : entre les JDA suréquipés, fiers et orgueilleux, habitués à oppresser, et les Tribus rebelles, plus rudes mais débordantes d'énergie et de force brute, on sent l'antagonisme... Et ces différences se retrouvent fort logiquement au niveau de l'organisation des bases, des types d'unités disponibles, et de l'Intelligence Artificielle tactique. Là encore, la 3D est synonyme d'immersion. Évidemment, vous aurez le choix entre les 2 camps pour la campagne solo, qui vous mèneront au travers d'une douzaine de missions par camp, et vous feront visiter une demi-douzaine



C'est par son site (ultrafish.com) que John Cook s'est fait connaître du monde du jeu. La démo D3D qu'il avait programmée tout seul dans son coin en a fait halluciner plus d'un.

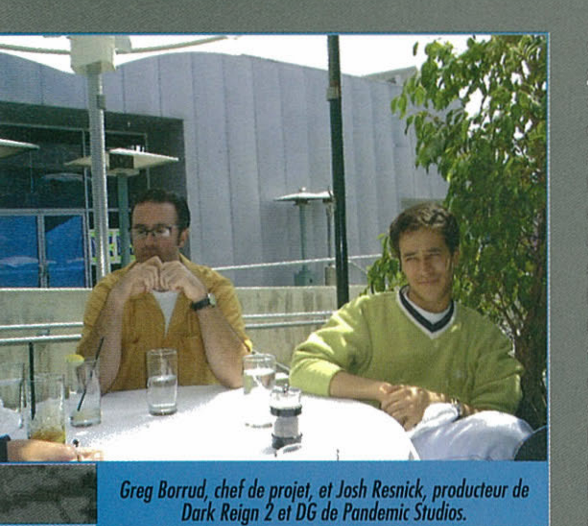
complètement dynamique le nombre de polygones de chaque objet 3D, en fonction de sa distance par rapport à l'écran. Traduction : plus vous zoomez sur une unité, plus elle s'enrichit progressivement en polygones et devient détaillée. Plus vous dézoomez, plus elle s'appauvrit et devient grossière. Sauf que vous êtes trop loin pour vous en rendre compte et que grâce à cette astuce, vous pouvez avoir simultanément trois tonnes d'unités sur l'écran. L'avantage est double : au niveau du développeur, plus besoin de modéliser chaque unité en trois niveaux de détails. Le niveau maximum suffit au MRM pour qu'il parcoure automatiquement tout le spectre dégressif, jusqu'à ce que le développeur lui



David Osper, designer principal, dans son environnement familier de bric et de broc.



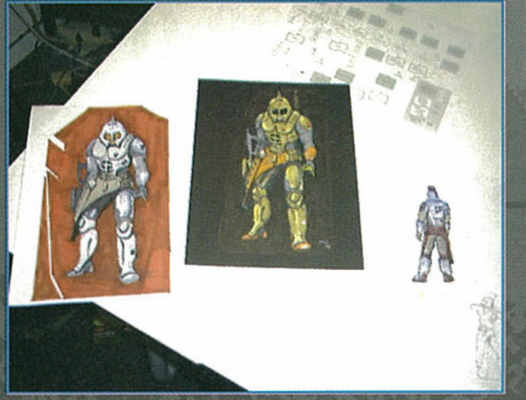




Greg Borrud, chef de projet, et Josh Resnick, producteur de Dark Reign 2 et DG de Pandemic Studios.

d'environnements. Les designers avouent être de grands fans d'Half-Life, et en avoir tiré pas mal de leçons, notamment en ce qui concerne l'effet de surprise. Ils se sont attachés à créer des missions à très forte personnalité, qui plongeront le joueur dans une configuration à chaque fois nouvelle, où son expérience comme ses facultés d'adaptation seront mises à l'épreuve. L'implémentation très poussée des règles de physique dans le jeu leur permettent notamment de jouer sur tout un tas de facteurs, comme la gravité ou la résistance des matières pour nous lancer des défis. Mais contrairement à Half-Life, où les situations nouvelles étaient somme toute assez ponctuelles, Dark Reign 2 proposera une logique différente par niveau (ou presque) et inscrira le tout dans le cadre d'une histoire très forte. Alors, vous trouvez toujours que Dark Reign 2 ressemble à Dark Reign ?







PANDEMIC STUDIOS

Après quelques années de bons et loyaux services chez Activision, Andrew Goldman et Josh Resnick ont eu envie de voler de leurs propres ailes. Mechwarrior 2, Spycraft... Et Battlezone et Dark Reign premiers du nom, évidemment : tous ces jeux leur ont permis d'aborder différents aspects du développement, depuis le contrôle qualité jusqu'à la responsabilité de chef de projet, et leur ont donné envie de voler de leurs propres ailes. Maman Activision n'est pas loin, puisque c'est elle qui éditera leurs 5 premiers titres. Mais depuis un an, Andrew et Josh baignent dans le bonheur : en s'affranchissant des contraintes de la grosse structure, il avouent avoir trouvé une bien plus grande liberté de création et beaucoup mieux s'en sortir sur le plan financier. Pandemic Studios appartient à ses 26 employés - dont la moitié qui vient d'Activision - et le contrat signé avec Activision prévoit que si les jeux marchent bien, tout le monde aura sa part de royalties. C'est ce genre de détails qui fait le succès d'un vrai travail d'équipe. Les deux boss sont fiers d'annoncer que pas une seule personne n'a encore quitté leur société, et pour y avoir traîné mes guêtres pendant un jour et demi, je peux vous confirmer qu'il fait bon vivre au pays de Dark Reign et de Battlezone.



Une petite rue tranquille de Santa Monica, une grille de fer rouge ouvrant sur une ancienne fabrique aménagée à mi-chemin entre bureaux et open space. Au bout de la rue, à quelques centaines de mètres, le Pacifique.



Interview

Gathering Of Developers

naissance d'une nouvelle race d'éditeurs

Par Wanda

Quand les éditeurs se font de la thune sur le dos des développeurs, on appelle ça la vie. Quand deux types décident que ce n'est pas juste et qu'ils se battent pour leurs idées, on appelle ça de l'idéalisme. Mais quand les deux types en question montent leur boîte, qui fait concurrence aux gros éditeurs et permet aux développeurs d'avoir eux aussi leur part du gâteau, eux, ils l'appellent Gathering of Developers : GOD. Rencontre avec Mike Wilson et Harry Miller, les deux créateurs de GOD.



■ *Joystick : En quoi consiste votre travail ?*
GOD : Comme n'importe quel autre éditeur, nous nous occupons des relations publiques, du marketing, de la publicité, du packaging, de la production et de la distribution des jeux que nous publions. La seule différence, c'est que nous sommes très peu nombreux, et que nous sous-traitons toutes ces activités. Ici, nous ne faisons que prendre des décisions : nous sommes une bande de 11 chefs.

■ *Comment choisissez-vous les projets sur lesquels vous voulez investir ?*
C'est le conseil des développeurs qui décide : 12 programmeurs, artistes et designers qui travaillent chez nos 6 membres fondateurs : Epic Megagames, Ritual Entertainment, Terminal Reality, Edge of Reality, 3D Realms et PopTop Software. Nous estimons qu'ils sont beaucoup plus à même que nous de juger de la qualité d'une équipe et du potentiel d'un jeu. En plus, comme ce sont ces mêmes développeurs qui vont suivre les nouveaux projets tout au long de leur développement - nous fonctionnons sur un mode coopératif, où tout le monde s'entraide - autant qu'ils en aient envie dès le départ.



Le siège social de GOD. Non, non, ce n'est pas une blague.



■ *A part ça, quelles sont les différences entre GOD et les autres éditeurs ?*

La différence fondamentale, c'est que nous ne cherchons pas à contrôler les développeurs que nous avons sous contrat. Avec nous, ils gardent la propriété intellectuelle de leur travail. Donc, si pour une raison x ou y, ils veulent signer avec un autre éditeur, ils pourront toujours utiliser leurs technologies et le nom de leur jeu. Une autre différence, c'est que nous ne cherchons pas à gagner de l'argent sur leur dos. Le pourcentage des royalties est largement en notre faveur tant que la somme que nous avons investie n'a pas été recouverte. Mais dès que ce montant est atteint, ça s'inverse complètement. Ce qui veut dire que si leur jeu fait un carton, c'est eux qui s'en mettent plein les poches, pas nous. Il est bien entendu possible de négocier ce type de deal avec un autre éditeur, mais il faudra se battre, alors que chez nous, il n'y a même pas besoin de négocier : il n'existe qu'un seul contrat. À partir du moment où le conseil des développeurs décide de miser sur quelqu'un, peu importe qui il est et d'où il vient, il a d'office le même deal que Ritual ou 3D Realms.

■ *J'imagine qu'il vaut mieux être un développeur reconnu pour négocier un bon deal avec les autres éditeurs, non ?*

Pas forcément. Il faut surtout avoir quelqu'un qui se bat pour vous, et qui étudie minutieusement tous les détails des contrats qu'on vous propose. Si Id Software tient la dragée haute à Activision, ce n'est pas uniquement dû à la qualité de leurs jeux. Todd Hollenshead y est pour beaucoup (cf. reportage Quake 3: Arena). La plupart des développeurs ont mis, à la tête de leur boîte, un vague copain en qui ils avaient confiance, mais qui n'a pas l'expérience de ce type de négociations. Du coup, les éditeurs en profitent pour leur faire signer des deals vraiment pourris. Certains développeurs - et pas forcément les plus nuls - peuvent ainsi se faire entuber pendant des années, sans se poser de questions, sans jamais réaliser que des petits nouveaux, qui viennent de signer chez le même éditeur, ont conclu un deal bien meilleur, juste parce qu'ils ont su comment se battre. Dans notre industrie, on commence à voir émerger de nouveaux métiers, comme celui d'agents. Mais la plupart de ces agents se contentent d'être des intermédiaires passifs, et ils ne remplissent pas vraiment le rôle de managers d'artistes. Et les artistes se font posséder par les mecs en costume, comme aux tout débuts de l'industrie du disque ou du film. Une de leurs méthodes favorites, quand ils sont intéressés par ce que fait un développeur, consiste à lui dire qu'ils pensent très sérieusement à financer leur projet. Mais comme ça va prendre un peu de temps de régler tous les détails du contrat et qu'ils ne veulent pas investir ce temps pour rien, ils leur demandent de s'engager à ne rencontrer aucun autre éditeur pendant trois mois. En général, à l'issue des trois mois, le développeur n'a plus un radis, et comme il n'est en contact avec personne d'autre, il est prêt à signer à n'importe quelle condition.

Heavy Metal FAKK2

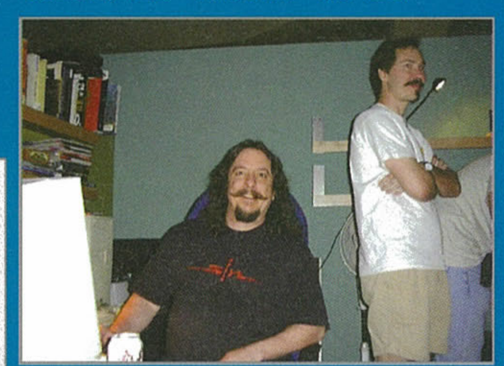
Genre : Action
Editeur : Gathering of Developers
Développeur : Ritual Entertainment/Etats Unis
Sortie prévue : Fin 1999
Multijoueur : oui
Web : www.ritual.com



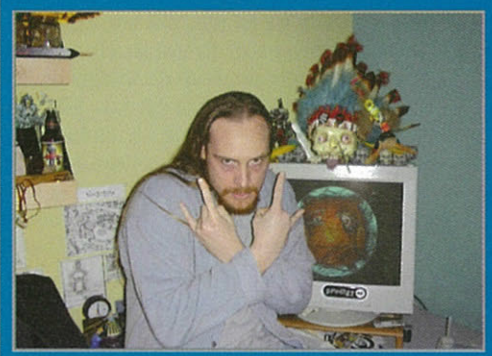
Après l'échec de Sin et de leur collaboration avec Activision, les coyotes de Ritual se sont replongés illico dans un nouveau projet de jeu d'action. « FAKK2 » (Federation Assigned Ketogenic Killzone 2) est d'abord un film qui fait suite au vieux film d'animation « Heavy Metal » (1981), et qui sortira sur les écrans américains fin 1999. Le jeu, qui le suivra de peu - marketing oblige - nous emmènera deux ans après la fin de l'histoire du film, quand Julie revient sur sa planète d'origine. À peine recommence-t-elle à prendre goût à la vie que c'est la folie qui recommence : un appel au secours d'un peuple réduit en esclavage, leur tyran sanguinaire qui tue pour récupérer des corps, ses disciples qui se servent de ces corps pour transformer le leur, le vaisseau-planète qui porte avec lui la mort et la désolation...

Pour FAKK2, Ritual réenfourche ses vieux chevaux de bataille : une histoire qui évolue en fonction de nos actions, une héroïne pulpeuse et sexy en diable, pas mal d'énigmes à résoudre en cours de route, des ennemis variés et pas cons... Le potentiel est indéniable : l'univers est beaucoup plus fort que celui de Sin, et le mode combat beaucoup plus riche : Julie se bat avec les deux mains (les deux clics de la souris), et peut utiliser simultanément armes blanches et armes à feu sur des cibles différentes. En plus, FAKK2 utilisera le moteur de Quake 3 (voir reportage Q3 pour les détails techniques) et ils ont promis de faire gaffe aux bugs, cette fois-ci. Bref, il semble bien parti pour bétonner, ce petit FAKK2.

Le sac à pipi sur le bide est un signe de reconnaissance sociale. (Pipi foncé = bonne bouffe = mec riche.)



Avec FAKK2, mon ami Levelord entend bien laver son honneur bafoué par la triste histoire de Sin.



La licence FAKK2 est forte (d'où son intérêt), mais Robert Atkins a fait preuve d'une imagination tellement débordante que Kevin Eastman, l'auteur de la BD originelle (Melting Pot), lui a laissé carte blanche.

Gathering of Developers



Les 11 mecs de GOD sont installés au deuxième étage de leur église. Le rez-de-chaussée et le premier étage hébergent régulièrement des expositions d'art et des réceptions diverses.



Mike Wilson a fait ses armes chez Id Software, en tant que Business Manager.

■ *Etes-vous en train de me dire que c'est toute notre industrie qui fonctionne ainsi ?*

La plupart des patrons ne s'intéressent qu'à l'argent. Ils ne comprennent pas grand-chose à ce qu'est le développement d'un jeu. Ils n'ont jamais travaillé chez un développeur. Ils n'aiment pas jouer. Ils ne comprennent pas les gens qui aiment jouer... Les problèmes viennent de cette confrontation entre deux cultures complètement différentes. Les mecs qui sont chargés de recruter de nouveaux développeurs sont bien vus quand ils négocient de bons contrats pour leur patrons. Ils s'en fichent pas mal si cela signifie de mauvais contrats pour les développeurs. Ils font leurs choix sur des critères de talent, mais ils négocient sur des critères d'argent, pas pour établir des relations durables. C'est ce qui explique que les éditeurs aient tellement de mal à fidéliser leurs développeurs les plus talentueux et que la seule solution qu'ils aient trouvée pour les garder, c'est de les acheter. Pourquoi croyez-vous que les labels de musique sont capables de garder pendant toute une carrière des artistes de la trempe de Sting ou de Madonna ? Parce qu'ils les traitent bien. Parce qu'ils ont compris que les personnes importantes, ce sont les artistes, pas eux, les financiers. Les développeurs sont comme les chanteurs et les écrivains : ils n'ont pas envie de changer de maison d'édition à chaque nouveau produit. S'ils le font, c'est parce qu'ils n'ont pas le choix. En fait, il suffirait que les éditeurs arrêtent de prendre les développeurs pour des vaches à lait pour que tout change. Dans un environnement stable, ils pourraient s'épanouir et donner le meilleur d'eux-mêmes. Et au final, c'est tout le monde qui y gagnerait : les développeurs, les éditeurs... Et les consommateurs.

■ *Les autres éditeurs doivent vous regarder d'un drôle d'œil...*

Je crois qu'ils ne nous aiment pas trop, c'est clair. Mais on n'a pas le choix. Si nous voulons que les choses changent, il ne nous suffit pas de donner l'exemple. Nous traitons nos développeurs comme nous estimons qu'ils devraient l'être, mais il est évident que nous n'avons pas les moyens d'éditer autant de monde que nous le voudrions. Alors pour les autres, pour qu'ils puissent négocier un contrat valable avec un autre éditeur, nous avons mis tout ce que nous savons sur notre site web : tout ce à quoi il faut faire attention quand on négocie avec un éditeur. (NDR : allez faire un tour sur www.godgames.com/command.html. C'est vraiment excellent.) Maintenant, je sais que pas mal de monde nous attend au tournant. Il ne nous reste plus qu'à prouver que notre méthode permet effectivement de faire des jeux meilleurs.

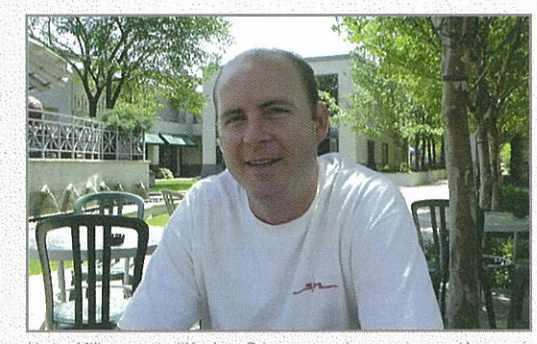
Kiss Psycho circus

GENRE : ACTION
EDITEUR : GATHERING OF DEVELOPERS
DÉVELOPPEUR : THIRD LAW/ETATS UNIS
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000
MULTIJOUEUR : OUI
WEB : WWW.GODGAMES.COM

L'équipe de Third Law n'est ni plus ni moins que la bande des 12 mecs qui ont quitté en bloc Ion Storm, où ils bossaient sur Daikatana. Même que Romero, il a pas tellement aimé. Même qu'ils ont pas mal de rendez-vous avec leur avocat, en ce moment. Même. Mais bon, maintenant, ils font ce qu'ils veulent, et en l'occurrence le Quake-like de leur rêve. Doom-like plutôt, car ce sont les sensations intenses de Doom qu'ils visent pour KISS. Quand tout le monde joue la carte des scénarios et de la stratégie, eux reviennent à un concept plus basique, dont l'efficacité a déjà été prouvée. La licence KISS (oui, le groupe de hard rock bariolé), avec son univers de cauchemar, aussi fort sur le plan visuel que sonore, offre suffisamment de richesse à leurs yeux. La clé du gameplay reposera donc sur l'équilibre entre quantité, diversité et personnalités des monstres, en fonction de l'environnement et du perso incarné. Car on jouera successivement chacun des 4 membres du groupe, sur 4 niveaux distincts : dominante feu pour The Demon (Gene Simmons), terre pour The Beast King (Peter Criss), air pour The Celestial (Ace Frehley) et marais pour The Starbearer (Paul Stanley). Aujourd'hui, après six mois de boulot, il n'ont malheureusement pas pu me montrer grand-chose, si ce n'est un gros pavé : la " design doc " (tout le jeu sur papier : mécanismes, contenu, histoire, design). Mais leur enthousiasme ne fait aucun doute. Dernier détail : le moteur 3D sera celui de Shogo.



Petite clope sous le « soleil implacable » de Dallas avec Sverre Kvernmo, le chef de projet. « Douze personnes qui partent ensemble, c'est sûr que ça se remarque. Mais bon, on n'est pas les seuls à avoir quitté Ion Storm. Sur les dizaines de personnes qui ont bossé à un moment ou à un autre sur Daikatana, il n'en reste plus qu'une seule de l'équipe initiale. »



Harry Miller a travaillé chez Dwango sur le premier système qui permettait de jouer à Doom en réseau via modem, puis chez Ritual, en tant que PDG.

PAR WANDA



Nocturne, comme son nom l'indique, est un jeu qui se déroule la nuit. Du coup, les screenshots sont assez sombres. Du coup, nos maquettistes font la gueule et vous allez trouver que le jeu est pourri. Mais là, vous auriez tort, car Nocturne est carrément superbe.







GENRE : ACTION
EDITEUR : GATHERING OF DEVELOPERS
DÉVELOPPEUR : TERMINAL REALITY
SORTIE PRÉVUE : HALLOWEEN (31 OCTOBRE 1999)
MULTIPLAYER : NON
WEB : WWW.TERMINALREALITY.COM

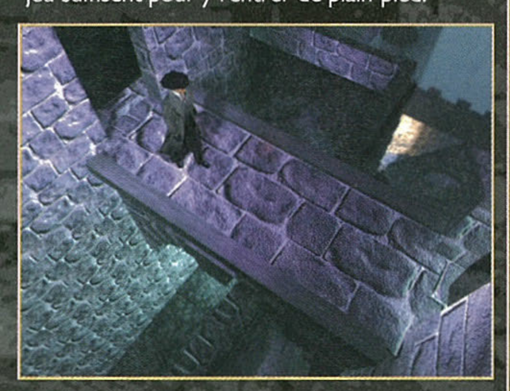


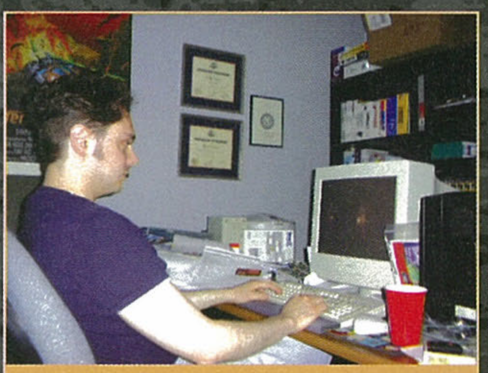
Nocturne est un jeu d'action qui se situe pendant l'entre-deux-guerres, une époque friande de surnaturel à la mode zombis et loups-garous. Et de fait, votre principale activité, que vous décidiez d'incarner le mystérieux Étranger ou la belle Doc. Hollyday, consistera à éradiquer ces représentants des forces des ténèbres, et ce par tous les moyens à votre disposition : armes originales pour Madame, qui les met elle-même au point dans son laboratoire, ou armes plus classiques, mais tout aussi efficaces, pour Monsieur. Vous parcourrez ainsi les quatre coins du monde, lors de quatre épisodes distincts. Outre la partie purement action, vous aurez également à résoudre des énigmes, à trouver des clés, à interagir avec des personnages gérés par l'ordinateur (les NPC), à découvrir des reliques, à sauver des innocents, à utiliser des pains de dynamite, et à désamorcer des catastrophes. Tout un programme qui vous permettra de faire évoluer votre personnage en expérience et d'accroître ses facultés personnelles. L'histoire, de l'aveu même de son auteur, n'a rien à voir avec une véritable intrigue qui se nouerait tout au long du jeu pour déboucher sur la découverte d'une entité supranaturelle, qui tirerait elle-même toutes les ficelles. Nocturne sera avant tout un jeu d'action et d'atmosphère. Pour l'action, je vous avoue avoir vu trop peu d'éléments du jeu - j'ai juste joué au tout début du premier niveau - pour pouvoir émettre une quelconque opinion à son sujet. Mais pour ce qui est de l'atmo-

sphère, en revanche, je peux d'ores et déjà vous assurer que l'objectif est atteint : c'est dense, sombre et beau à souhait, du moins au niveau graphique. Et si la musique et les bruitages sont à la hauteur des effets visuels, on devrait frissonner dès les premières secondes.

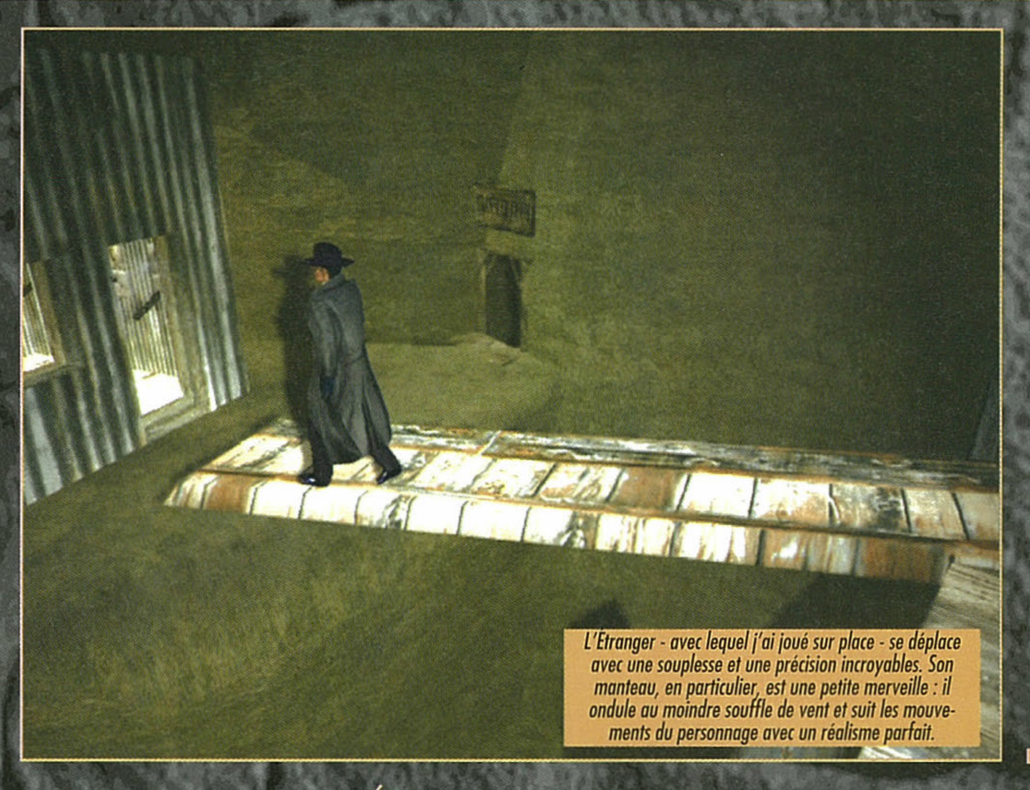
UN MOTEUR 3D QUI N'EN JETTE

Mark Randel, le créateur et programmeur principal de Nocturne, également président et co-fondateur de Terminal Reality, a mis au point un moteur de rendu des plus impressionnants. D'ailleurs, Nocturne n'est pas seulement le nom du jeu, mais aussi celui du moteur 3D en question, que la société a l'intention de licencier auprès d'autres développeurs. Et de fait, c'est vrai qu'il ne doit pas exister beaucoup de moteurs de ce type disponibles sur le marché. Je m'explique : de nos jours, plus personne n'utilise les caméras fixes. Ce système, qui permet de ne pas avoir perpétuellement à rafraîchir l'ensemble des polygones d'une scène, mais seulement ceux des personnages qui s'y meuvent et des éléments interactifs du décor, se justifiait du temps d'Alone in the Dark, quand la faible puissance des processeurs limitait vraiment la marge de manœuvre des développeurs. Aujourd'hui, la plupart d'entre eux estiment que la puissance réclamée par des caméras dynamiques ne se fait pas au détriment du reste. Mais pas Mark Randel, qui a justement fait ce choix, et l'économie de calculs réalisée à ce niveau a permis le « rendu » incroyablement réaliste de Nocturne. Et ma foi, je dois avouer que ce jeu est sans aucun doute le plus « parfait » que je n'aie jamais vu, du moins sur le plan visuel. Les personnages, les ombres portées en temps réel, les décors et les effets atmosphériques sont à couper le souffle. Au final, quelques pas dans le jeu suffisent pour y rentrer de plain-pied.





Mark Randel est une sorte de Paul Cuisset en version américaine : on se demande quelle est la partie du code à laquelle il n'a pas touché.



L'Etranger - avec lequel j'ai joué sur place - se déplace avec une souplesse et une précision incroyables. Son manteau, en particulier, est une petite merveille : il ondule au moindre souffle de vent et suit les mouvements du personnage avec un réalisme parfait.

LE SOIN DU DÉTAIL AVANT TOUT

Les personnages - héros, ennemis ou NPC - possèdent un squelette composé de 77 os chacun, et comptent environ 2 500 polygones dans leur plus haute définition. Leurs animations, réalisées selon un système mixte de keyframing (animation traditionnelle) et de motion capture, sont assez nombreuses - genre une trentaine pour chaque type de perso - pour qu'on commence à y croire. Évidemment, il y a par-derrière un joli petit programme d'Intelligence Artificielle qui permet que chaque animation soit correctement adaptée à ce qu'impose la situation, depuis les zombis qui vous balancent des os dessus quand ils comprennent que vous n'avez pas l'intention de venir les affronter au corps à corps, jusqu'aux loups-garous qui dressent le nez parce qu'ils viennent de repérer votre odeur dans les bois. Le système d'ombres (un algorithme développé par Mark Randel himself) fait que chaque polygone de chaque scène est susceptible de générer en temps réel une ombre sur n'importe quel autre polygone de la même scène, et ce en fonction de chacune des sources de lumière ! Du coup, sauf lévitation ou créature d'essence spectrale, tous les personnages donnent l'impression d'être solidement ancrés au sol, ce qui renforce encore l'impression de réel. Pareil pour le brouillard volumétrique, incroyablement bien foutu (Mark Randel annonce le sien comme le premier vrai brouillard volumétrique), qui non seulement contribue à accentuer le côté pesant de l'ambiance, mais enrichit aussi la « vie » du jeu. En effet, dans Nocturne, les brouillards se déplacent. Même quand on a l'impression qu'il n'y a aucun vent, il suffit de s'arrêter quelques instants pour le voir avancer imperceptiblement et s'effilocher tout doucement sur les bords. L'effet est très subtil, mais au final, cette accumulation de petits détails, qu'on ne remarque que quand on a le nez dessus, créé une atmosphère à la densité presque physique.

MANIAQUE À TENDANCE OBSESSIONNELLE

Évidemment, ce qu'on demande à un jeu, ce n'est pas seulement de nous plonger dans une ambiance de la mort. Une ambiance sans vraie matière par derrière, ça s'appelle une démo technologique. Du coup, me voilà bien embêté… Car pour juger des mérites d'une technologie, je ne pense pas être la mieux placée au monde. En revanche, je peux vous assurer que Nocturne (le moteur) ne devrait pas laisser indifférent nos amis les développeurs. Ceux à qui j'en ai déjà parlé ont tous poussé des hurlements. Hurlements d'horreur ou d'excitation ? Allez savoir. Car dans la série « à contre-courant des tendances actuelles », le choix des caméras fixes n'est que la partie émergée de l'iceberg. Alors que tout le monde utilise le stencil buffer dans les cartes 3D 32 bits pour générer les ombres en temps réel, Mark Randel les fait



Intermède romantique avec NPC bien roulée pour notre aventurier.



Nocturne

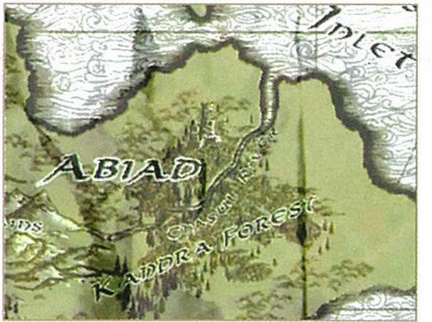
Le Docteur Elspeth Hollydays a beau être à la fois belle et intelligente, elle vit dans un monde à part. Dans son village, on la surnomme affectueusement « la scientifique folle » et « Miss Frankenstein ».

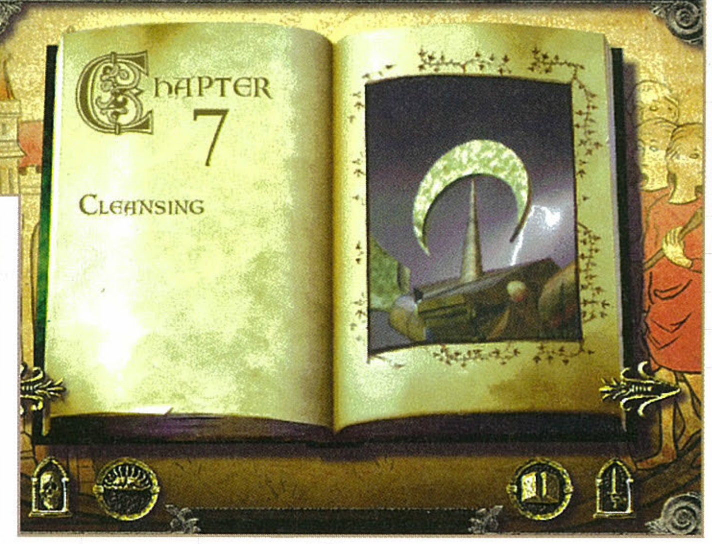
calculer par le processeur central. Alors que tout le monde ne jure que par la virgule flottante pour la 3D, Mark Randel fait l'apologie des nombres entiers. Nocturne a été développé exclusivement en entiers ! « Les entiers sont plus difficiles à comprendre et à maîtriser que les flottants, nous confie-t-il, mais ils sont beaucoup plus rapides, parce qu'ils utilisent moins de RAM et de bande passante mémoire. » Hérésie, diront certains : quand on travaille en 32 bits (ce qui est le cas de Nocturne), un entier prend la même place qu'un flottant. Et tous les calculs 3D, qui sont essentiellement des multiplications et des divisions (les plus gourmandes), sont beaucoup plus rapides en flottants. En plus, DirectX exige des flottants pour communiquer avec les cartes 3D. Hum… Les querelles d'experts, ça me dépasse un peu, je vous avoue. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'au vu du résultat, le choix de Mark Randel semble se justifier. Mais, comme pour Outcast (lui aussi à contre-courant avec sa technologie Voxel), la config recommandée pour Nocturne est assez balèze : P-II 450 ou K7 (c'est pour octobre, vous avez le temps de changer de PC…) + 128 Mo de RAM ou 64 Mo et carte 3D AGP. Pas de Voodoo pour Nocturne (NDRC : Argh !)

Gentils les toutous, gentils…

BETA VERSION

PLUS D'UN AN QU'ON L'ATTEND EN TIRANT LA LANGUE À CHAQUE FOIS QUE WANDA TAPE LE SQUAT CHEZ CAVEDOG. TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS DÉBARQUE SUR NOS ÉCRANS AVEC LA FERME INTENTION DE DÉLOGER WARCRAFT DE SON TRÔNE.





Total Annihilation Kingdoms

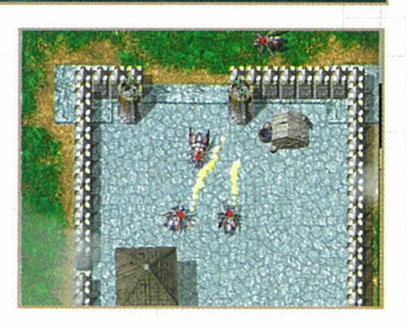




MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE
ÉDITEUR	GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	CAVEDOG ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	JUILLET

Total Annihilation, question stratégie temps réel, a tout renversé sur son passage l'année de sa sortie, y compris le pauvre Dark Reign qui ne s'en est jamais vraiment remis. Seul Starcraft, qui bénéficiait d'un réservoir inépuisable de joueurs à œillères, s'en est bien tiré d'un point de vue commercial. Total Annihilation jouit d'une réputation excellente, tant pour son gameplay extraordinaire que dans le sérieux de ses développeurs qui, loin d'abandonner leur jeu dès sa sortie, continuèrent à balancer unités gratuites et add-on à leurs fidèles. On aurait donc pu s'attendre logiquement à voir venir un Total Annihilation version II, mais bien vite, les coyotes de Cavedog annoncèrent qu'ils avaient décidé de donner dans un genre classique : le médieval-fantastique. L'idée de Total Annihilation : Kingdoms est à la base bien simple : par un coup de baguette magique de la fée Ron Gilbert, on transforme nos Mechwarriors en Trolls, nos K-Bots en Chevaliers, et nos Bombardiers en Dragons. Mais tout est-il aussi facile? Non, loin s'en faut.







Premiers émois

La première impression que donne Kingdoms, c'est celui d'un Warcraft très complet. En effet , autant Total Annihilation avait pu nous surprendre par son thème, autant cette ritournelle-ci est connue. Seulement voila, ici on touche au saint des saints, on touche au meilleur moteur de stratégie temps réel jamais créé, alors un peu de respect, les gars ! Bon, autant vous rassurer toute de suite, Kingdoms n'est pas si éloigné de TA que tant d'esprits chagrins voudraient le faire croire. À vrai dire, au bout de cinq minutes, on a retrouvés nos marques si durement acquises durant de cuisants échecs en réseau (je parle pour moi, bien sûr). Seul point énervant au possible : le clic souris inversé, que l'on peut retablir à la normale dans les options. La première unité est l'équivalent du Commander. Ici, c'est un monarque de la contrée choisie qui apparaît sous la forme d'un magicien. À l'instar de ses ancêtres les robots



▲ Nombre de missions solo débutent avec une petite armée à votre disposition.

(oui, je sais, ca sonne bizarre, mais c'est pas faux), il est nanti de quelques pouvoirs particuliers : trois sorts très destructifs, la construction de bâtiments, et la faculté de se rendre invisible. Un coup d'oeil sur une sorte de boule de cristal nous apprend que la mana est à son maximum et que je vais pouvoir commencer à construire. Voici le premier chamboulement dans la force. Ici, nous n'avons droit qu'à une seule sorte de ressource : une puissance magique tirée de la terre par des tertres. Pour profiter de ces stonehenge du pauvre, on construit un cristal en leur centre (la lodestone), qui nous permettra d'engranger de l'énergie. Autre surprise : je n'ai pas réussi à trouver de réservoir de mana dans les bâtiments. En fait, la capacité maximum augmente avec le nombre de tertres possédés. C'est simple, mais contestable pour ceux qui étaient habitués à faire du « chantage aux ressources » à leurs petits camarades. Les constructions se passent de façon standard : on construit un bâtiment qui donnera accès à d'autres options, qui elles-mêmes autoriseront la construction d'autres unités d'ingénierie. Tout ceci se fait le plus naturellement du monde avec la « liste de taches », que l'on peut assigner à n'importe quelle unité. Mon monarque a donc construit tranquillement tout ce qu'il avait à faire.

Ainsi, j'ai pu examiner un peu ces murailles qui m'intriguaient tant. Certaines unités de construction ont le pouvoir d'élever des remparts de pierres : c'est apparemment un aspect du jeu avec lequel nous devront compter. Les créateurs de Kingdoms ont l'air d'avoir tout fait pour inciter des sièges et autres escarmouches médiévales du même acabit. Quel dommage qu'ils n'aient pas pensé à mettre des ponts-levis, des douves et autres mâchicoulis. Fort heureusement, on peut tout de même construire notre petit château dans notre coin et lui adjoindre un portail (qui s'ouvre et se ferme sur commande), plus quelques tours de garde pour faire plus vrai.

Comme une peinture de frazetta...

Dès le lancement du jeu, c'est le choc graphique : les terrains sont magnifiques, certainement et de très loin les plus beaux du genre. Les amas rocheux rivalisent de réalisme avec les côtes et les collines, aux reliefs très crédibles là aussi. Plus que jamais, Total Annihilation joue la carte de la 3D, même s'il n'a pas été encore décidé de faire tourner l'ensemble ou de le zoomer. Les teintes sont encore plus fines que dans le premier jeu, ce qui est normal puisqu'on évolue ici dans des tons puisés sur une palette 16 bits. D'ailleurs, pour enrichir le côté technique, disons que les résolutions pourront grimper jusqu'en 1 280X1 024 avec une bonne carte 3D, sans qu'on en souffre trop. Pour ma part, je demeure en 1 024X768, avec ma 3Dfx (Wicked3D) de bourgeois. Dans ce mode, les unités projettent des ombres, et les personnages sont antialisés. Tout est très cohérent, et seul le curseur est à mon goût un peu trop invisible lorsqu'on le passe sur une foule d'unités.
Sur les cartes proprement dites, on trouve de tout : des ponts, des petits villages et des villes, des rivières qui partent des montagnes ou encore de simples étendues d'eau à sec. Bien entendu, certaines unités sont limitées dans leurs évolutions par des zones ou des pentes trop abruptes. Grosse surprise de Kingdoms : le brouillard. Celui-ci représente le champ de vision, mais Voodoo 2 oblige, on ne se retrouve pas en face d'une simple couche de blanc. En effet, celui-ci bouge et se meut en volutes, laissant deviner plusieurs niveaux de transparence, et les unités ennemies se trouvant à sa lisière apparaissent alors qu'elles s'approchent de la bordure.
Les mouvement des unités sont très réussies. Leurs animations sont bien plus fluides que dans TA. De plus, elles possèdent des mouvements alternatifs. Par exemple, un guerrier ne frappera pas deux fois de la même façon, ça évite la

Des niveaux riches et techniquement époustouflants





▲ Le monarque, équivalent du Commander de TA.

Le monde de Kingdoms, déjà à moitié détruit. ▼







Les effets de brume n'apparaissent qu'avec l'accélération 3D ▲

LES QUATRES AMIS

Contrairement à Total Annihilation, qui surprenait par l'absence scénaristique traditionnellement inutile dans un jeu de ce genre, les gars de chez Cavedog ont décidé de faire amende honorable en nous composant un joli conte tournant autour de quatre royaumes. C'est bien gentil, mais c'est toujours bien niais. Du coup, on va sauter quelques pages inutiles et passer directement au chapitre des différents protagonistes. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, les programmeux de Cavedog ont résisté à la tentation basique d'attribuer a chaque peuple élémentaire un type d'unités précises (exemple : unités aériennes pour Zhon, ou Navires pour Veruna). Chacun d'entre eux pioche un peu l'un dans l'autre, de façon à ne pas être totalement impuissant sur une carte précise. En fait, seul le test du jeu en réseau pourra nous amener la preuve que ces armées antagonistes sont aussi bien équilibrées qu'on nous le dit.



ZHON : Le peuple de Zhon représente l'élément aérien. Ces hommes-bêtes se sont fait chasser comme des chiens des villes humaines. Aussi, leur principale caractéristique est de refuser toute forme de construction. Ici, point de camps pour construire de nouvelles unités, mais des maîtres animaliers les recruteront dans la nature. Ce camp est spécialisé dans tout ce qui touche aux invocations, et possède parmi ses unités les plus monstrueuses entités du jeu. Au programme, Trolls, pieuvres géantes et j'en passe. Ah non, j'oubliais que même leurs piafs étaient agressifs, puisqu'ils n'hésitent pas à nous balancer des pierres sur la tête.



ARAMON : L'élément de la terre est représenté par les hommes d'Aramon. Ces derniers sont ce qui se rapproche le plus, dans Kingdoms, des êtres humains vivant à l'époque moyenâgeuse. On retrouve au sein de ce peuple de nombreux éléments de l'époque : bombardes, balistes (d'une très grande portée), tours de guet. Dans la piétaille, on se retrouve en terrain connu avec des chevaliers, des assassins, et l'acolyte, une unité soignant tout ce qui se trouve autour d'elle. C'est d'ailleurs à cette dernière qu'incombe la tâche d'invoquer le dragon du peuple.

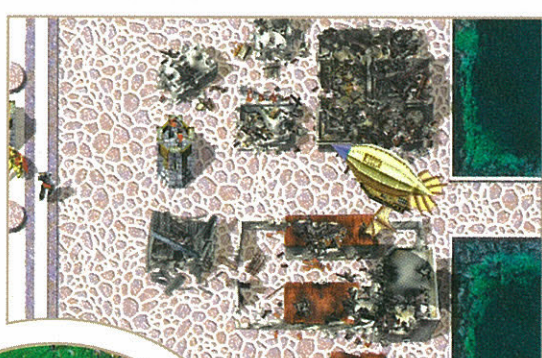


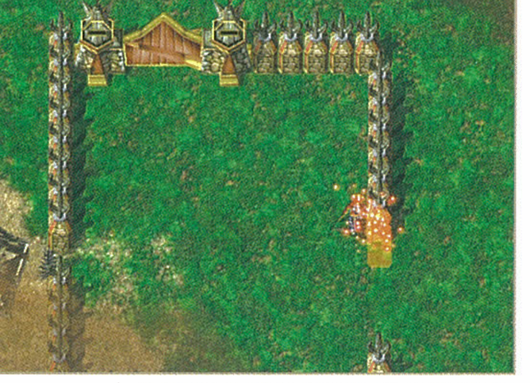
TAROS : Le peuple de Taros est certainement le plus vil de tous ceux présents dans le monde de Kingdoms. Se servant du pouvoir du feu, il peut invoquer de terribles créatures. On pourrait commencer la description par des démons crachant du feu à quelques écrans de distance et continuer par une liste impressionnante d'horreurs : Liches, Sorcières du temps (créant tempête, foudre et cyclones) ou encore envoûteur (qui renvoie vos unités dans leurs camps), mais restons en là, voulez-vous ?



VERUNA : Le peuple de Veruna a réussi à survivre à tous ces petits malheurs en recréant une civilisation maritime et insulaire. Ses défenses côtières sont d'ailleurs parmi les plus redoutées, avec ses plates-formes de canons et autres tours de défense. Il est le seul à posséder une grosse flotte, avec des bateaux de types très variés ayant tous la capacité de transporter hommes et matériel. Leurs navires ont aussi un extraordinaire moyen de protection : le dirigeable.







▲ *TA Kingdoms fait la part belle aux constructions. Ici, on improvise un petit fort avant que les amis ne débarquent.*



lassitude. Les dragons (on en trouve environ un par peuple) se meuvent d'une fort belle façon, qu'on aurait tendance à la qualifier de « crédible », mais bon. Leurs ailes battent de différentes façons, selon leur vitesse et leurs actions. À propos de ces gros lézards, sachez qu'il est impossible d'en construire une armée, ni même une escouade. On devra se contenter d'un seul d'entre eux à la fois. Par contre, l'un des peuples (je vous laisse deviner lequel) peut faire appel à un ancien dragon d'une puissance destructrice peu commune.
L'accélération 3D nous donne aussi l'occasion d'assister à des jolis feux d'artifices : lueurs multicolores, ou multiples effets lors des lancements de sorts. Kingdoms est certainement le premier jeu de stratégie temps réel qui va pousser des joueurs à acquérir une carte accélératrice.
Comme aide de jeu, une carte générale apparaît avec la touche de tabulations. Sur celle-ci, on peut effectuer tout ce que l'on peut faire en 3D, ou presque (pas de rectangle de sélection). Pour l'instant, c'est moche, mais cela pourrait bien être utile.



En route pour l'aventure

La campagne solo se présente d'une facon originale. Ici, on ne trouve pas une campagne pour chaque peuple, mais bien la même pour toutes les nations. En gros, à chaque mission, nous devrons changer de race et apprendre de plus en plus de finesses liées à chacun des camps. L'idée est plutôt bonne, et on se laisse prendre à l'histoire narrée à coups de cinématiques 2D (ça sonne étrangement, mais c'est bel et bien ça). La campagne devrait comporter une quarantaine de missions. Apres avoir joué sur une bonne quinzaine d'entre elles, j'ai été très satisfait, aussi bien pour les cartes que pour l'I.A. dans son ensemble. TA Kingdoms a toutes les capacités d'un grand jeu



Les terrains situés en hauteur sont toujours aussi propices pour installer ses défenses. ▲

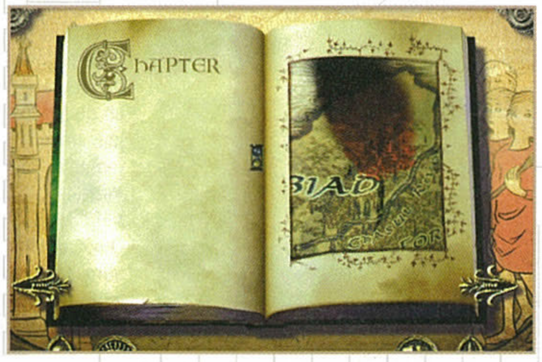


▲ Des « cinématiques » en 2D constituent les cut-scenes.

Le peuple de Zhon, les gens du voyage de Kingdoms. ▼







solo, mais attendons le test pour en savoir plus. Côté I.A., Cavedog nous apprend que les scripts des unités sont au moins dix fois plus gros que leurs prédécesseurs. Il fallait au moins ça. Pendant le jeu, tout était très bien géré, à part quelques bugs traditionnels à ce stade du développement. Néanmoins, on peut dire d'une manière générale que l'accent est mis sur la « conservation des unités ». L'ennemi, joue souvent au prudent, en attaquant de loin, dissimulant ses hommes dans la brume, ou encore en rapatriant ses unités les plus précieuses une fois blessées. Toute une éducation à refaire. Pour nous, c'est la même chose : ne voulant pas favoriser le rush, Cavedog nous incite à conserver notre vieille garde, quitte à faire retraite de nombreuses fois. Même les monarques ne meurent plus dans une gerbe d'explosions, ce qui interdit le « commander rush ».

On ne compte que 30 pièces par nations, bâtiments compris. Pour l'inconditionnel de TA, ça fait léger, mais les premières parties m'ont prouvé qu'elles sont vraiment différentes les unes des autres. Un changement radical par rapport au peu de différences Core / Arm. Nombre de ces unités ont un pouvoir spécial ou des sorts, et possèdent leur propre pool de mana. Ainsi, on trouve l'acolyte, qui répare à distance tout ce qui se trouve autour de lui. Le monarque, quant à lui , génère dans sa zone une aura d'activité. Le basilic peut changer une unité en pierre, l'envoûteur peut posséder des unités ennemies et les « retourner » dans son camp. En bref, même si les possibilités ne dépassent jamais trois sorts ou options, on s'y retrouve largement. En sachant ceci, et en ajoutant que certaines unités ont des pouvoirs passifs, tels que des invulnérabilités, en sus des caractéristiques habituelles de mouvement, portée, champ de vision, tir et accélération, on revient sur notre première impression. Certaines unités demeurent cependant bien mystérieuses et définitivement fermées à nos investigations. Ainsi, il a été impossible d'observer les effets des temples qui, sous certaines conditions (en gros, lorsque ça va très mal pour vous), font apparaître votre dieu, qui vient



alors combattre à vos côtés. Mais selon la rumeur, sa présence sur notre plan peut aussi inciter ses collègues à débarquer pour régler tout ceci aux mains. Quand je vous disais que Cavedog aimait l'anarchie. Pareillement, à ce stade, on en sait peu sur l'étendue des pouvoirs nécromantiques de Taros qui, on le murmure, sont impressionnants.

■ La bataille des quatre armées

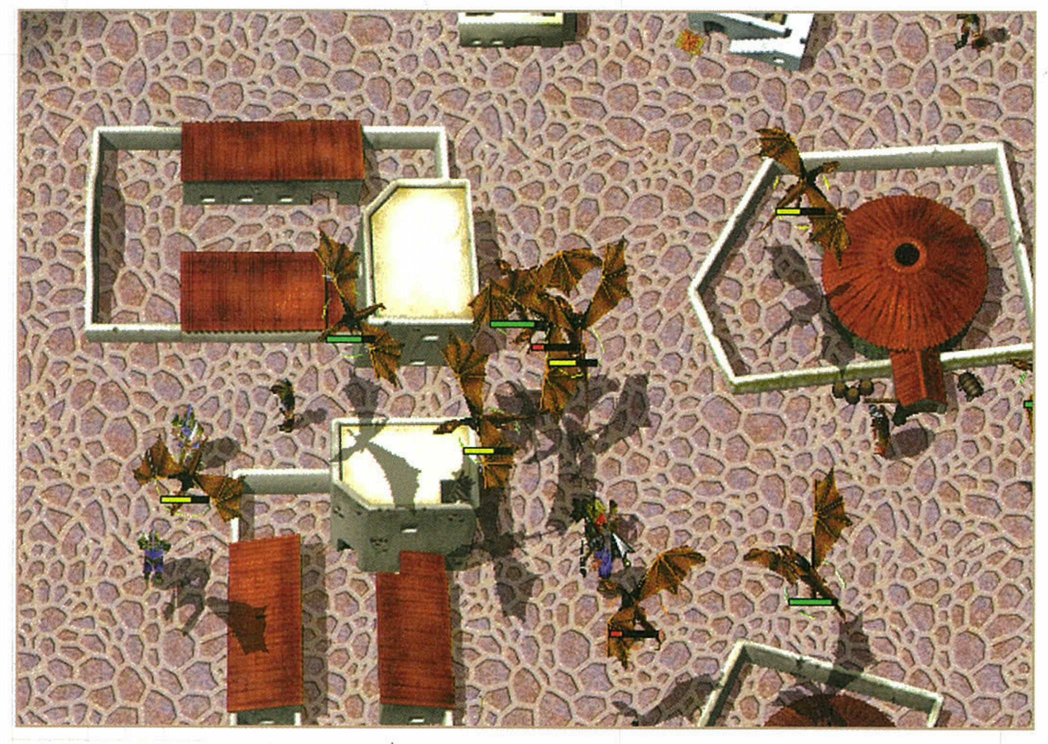
Le jeu réseau semble placé sous une très bonne augure : les différences radicales entre chaque camp sont assez prononcées pour rendre le jeu très intéressant. Mais seule la preuve sur le terrain pourra nous dire si c'est vrai. Néanmoins, on peut d'ores et déjà juger le mode squirmish, que nous avons eu l'occasion de tester avec des Intelligences Artificielles différentes. Tout d'abord, l'ordinateur sait vraiment tirer parti de ses unités. Ensuite, il semble vraiment essayer des tactiques : petites vagues d'assauts successifs, rush immédiat si on utilise contre lui une arme à longue portée, et j'en passe. Côté cartes, il y a à manger à foison : une quarantaine de terrains d'une grande diversité nous sont offerts. Parmi ceux-ci, on trouve quelques rescapés de TA, mais aussi beaucoup de grosses cartes, dont certaines prévues pour huit. On devine que sur nombre d'entre elles, des nations précises seront avantagées, mais c'est aussi le jeu.

■ Qui aime bien s'inquiète bien

Les quelques frayeurs que nous avions pu avoir sur Kingdoms semblent s'être dissipées. Seuls restent quelques doutes sur ce que pourra être le jeu réseau. Tout d'abord, est-ce que tout ceci est bien équilibré, tant du côté unité que pour chacun des camps ? Ensuite, est-ce que les artefacts tels qu'une grande qualité du pathfinder, une bonne gestion de l'I.A., et une configuration minimum raisonnable, propres au jeu réseau, vont être bel et bien présentes ? On aurait pu vous le dire dès le bêta-test, mais Cavedog a décidé de supprimer la partie multiplayer, sans doute trop occupé à fignoler un système de protection anti-copie qui deviendra probablement inutile à brève échéance.

Bob Arctor

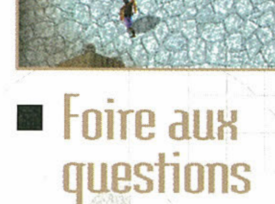






▲ Le menu du mode squirmich, avec les différentes Intelligences Artificielles.

Un jeu à customiser à sa façon







Foire aux questions

JOYSTICK : Cavedog n'a-t-il pas cédé à la pression du grand public, en sortant un warcraft-like ?

CAVEDOG : En fait, oui et non. Ce jeu a clairement été développé dans le but de ravir le public du jeu de Blizzard. À vrai dire, on pourrait même qualifier TA Kingdoms de Warcraft pour adultes. Il est d'ailleurs clair que je joueur de Warcraft de base va se trouver confronté à un défi intellectuel dès les premiers affrontements. TA Kingdoms se situe donc entre un traditionnel jeu de stratégie en temps réel et un Total Annihilation classique, en toutefois plus équilibré.

Combien de mémoire et quelle configuration faudra-t-il pour gérer tout cela ?

Les parties que j'ai pu effectuer sur Kingdoms, et l'expérience de Total Annihilation me poussent à préconiser 64 mégas de Ram pour être à l'aise dans la campagne solo, et 128 pour ne pas avoir à se soucier de ralentissements lors de parties réseau. Cela étant dit, des paramètres peuvent être réduits pour jouer avec des configurations plus modestes.

Au niveau cartes 3D, quelles sont les performances ?

Sur la bêta previewée, tout marchait bien mieux avec une 3Dfx II (une Wicked 3D) qui a pilé la TNT que Kant avait glissé dans la bécane. Apparemment, les glides seraient un peu mieux fignolés que l'acceleration sur la TNT, qui créait un scrolling saccadé, rendant le jeu injouable. Cavedog oblige, les personnes ne possédant pas de cartes 3D pourront quand même apprécier le jeu, qui ressemble à une version un rien plus belle que TA. Par contre, une bécane de type PII 300 sera fortement conseillée.

Le nombre d'unités (une trentaine par camp) n'est-il pas un rien minimaliste ?

Pour le joueur de TA qui a vécu la grande saga depuis ses débuts, si , certainement. Bien sûr, on pourrait argumenter en disant que 120 unités, c'est déjà plus que dans tout autre jeu, mais il faut bien se rendre compte que la plupart du temps en réseau, on n'en utilise qu'une vingtaine.

Verra-t-on de nouvelles unités apparaître, gratuites comme pour Total Annihilation ?

Oui, trois fois oui. À l'instar de Total Annihilation, Kingdoms aura son propre site Web, qui proposera des unités des bâtiments ou encore des cartes gratos à télécharger. Pas question pour Cavedog de passer devant l'une des choses qui ont fait le succès de leur premier chef-d'oeuvre. Néanmoins, Cavedog nous a dit qu'il y aurait beaucoup moins d'unités données par eux qu'il y en a eu pour TA. Cela dit, on verra très certainement des unités faites maison fleurir après un certain temps.

Est-ce que le fait d'avoir une seule ressource possible, et peu de points de ressources, n'enlèverait-il pas le côté tactique du jeu ?

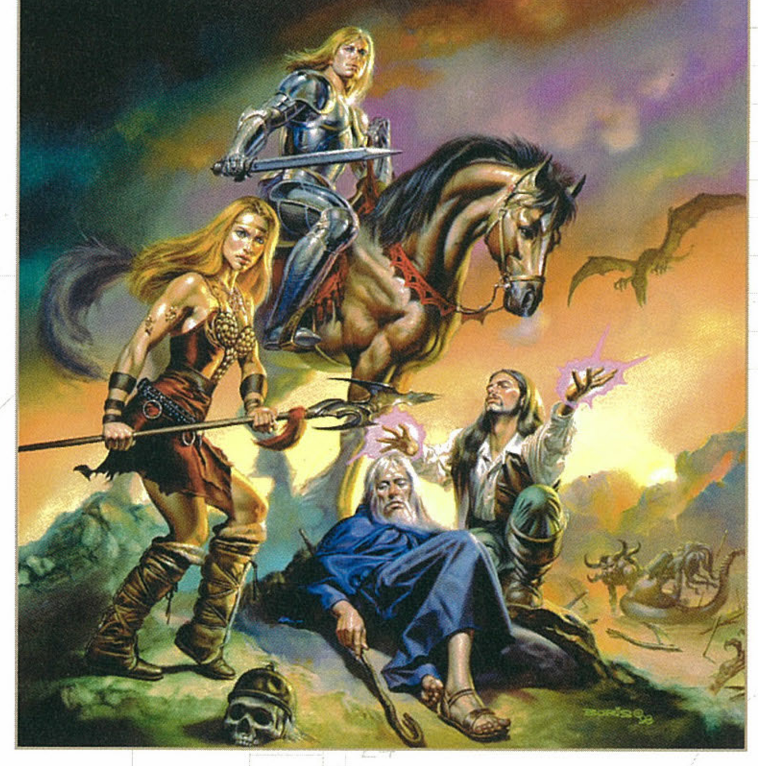
Le système monoressource change totalement l'aspect du jeu, c'est certain. On devine que cela a été fait dans le but d'alléger l'aspect gestion/construction. Mais TA Kingdoms a le but avoué de faire en sorte que le joueur se concentre plus sur ses unités, en instaurant un système d'expérience lui empêchant d'envoyer les meilleurs à l'abattoir.



▲ Les forêts, superbes, peuvent aussi être réduites en cendres, couche d'ozone oblige.

BETA VERSION

NEW WORLD COMPUTING A DE LA SUITE DANS LES IDÉES. APRÈS LES PARAPLUIES MIGHT & MAGIC, LES HÉROS MIGHT & MAGIC, LES SOUS-BOCKS MIGHT & MAGIC ET LES SLIPS MIGHT & MAGIC VOICI VENIR, EN TOUTE SIMPLICITÉ, MIGHT & MAGIC 7. FALLAIT BIEN QUE MIGHT & MAGIC 6 AIT CONNU UN GRAND SUCCÈS POUR QUE, MOINS D'UN AN APRÈS SA SORTIE, NOUS ARRIVE DÉJÀ LA SUITE. D'ORES ET DÉJÀ, UNE VERSION BÊTA S'EST MATÉRIALISÉE À LA RÉDACTION, YOPLA ! HISTOIRE QU'ON FASSE LE POINT SUR LE DERNIER REPRÉSENTANT D'UN GENRE AUTREFOIS POPULAIRE : LE JEU DE RÔLE MÉDIÉVAL À L'ANCIENNE.



Might & Magic 7
For Blood and Honor

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE
ÉDITEUR	3DO
DÉVELOPPEUR	NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE	JUILLET 99





▲ L'équipe de développement de Might & Magic 7 : 1) Alex Sherman, 2) Dean Gibson, 3) Keith Francart, 4) Bryan Farina, 5) Jon Van Caneghem, 6) Ian Bullard, 7) Tim Lang, 8) Riki Corredera, 9) Bill Nessiemier, 10) John Machin, 11) Bob Young, 12) Scott White, 13) Peter Ryu, 14) Paul Rattner. ▶

La frénésie Baldur's Gate m'a laissé de marbre. Malgré toutes ses qualités (dont la principale semble être de combler le grand vide laissé par Fallout 2) mes préférences vont vers les jeux en vue subjective. Chassez le naturel et il revient au galop. Comprenez qu'il est difficile de se passionner pour une représentation à-la-Ultima après avoir traîné ses poulaines du côté de Wizardry, Dungeon Master, Eye of the Beholder, Black Crypt et tutti quanti. Dans le désert des jeux de rôle d'aujourd'hui, Might & Magic s'avère être le dernier représentant de la vue à la première personne. Bien lui en prend.
Le p'tit père Might & Magic 6 testé l'été dernier fait partie de ces jeux scotchants, voire engouffrants dirait l'ami pom. Cent cinquante heures de ma vie qu'il m'a vampirisé, ce salaud ! Might & Magic 6, hein, pas pom. L'incroyable durée de vie est le grand atout de cette série qui souffre, par ailleurs, de quelques tares congénitales comme une charte graphique plus proche d'un dépliant pour salles de bain gréco-romaines que de l'iconographie moyenâgeuse.
Comme à son habitude, l'équipe de développement de New World Computing a analysé les centaines de remarques de joueurs pour que ce dernier volet des Might se rapproche encore plus de nos fantasmes les plus fous.

■ M&M 6 : atouts et défauts

Avec sa taille gigantesque, le monde de Might 6 avait de quoi combler les rôlistes avides - vous savez, ces drôles



d'illuminés toujours anxieux à l'idée de terminer trop vite leur épopée. Ça, pour voir du pays, on était servis. Entre les terres glacées du Nord et les étendues désertiques infestées de Dragons... On n'échappait pas non plus à un sentiment de répétitivité car certaines phases étaient vraiment lourdingues - comme la nécessité de se taper toutes les échoppes d'une ville pour trouver le seul vieillard capable de nous faire maître ou expert dans une compétence.

Face à ces défauts, Might 6 opposait des atouts sérieux et même quelques innovations dans le genre. Ainsi, on pouvait (devait) résoudre les combats au tour par tour. Nos aventuriers ne se contentaient pas de taper les uns après les autres. Toute la séquence de combat était régie par un système précis avec des tonnes de modificateurs : le plus rapide frappe en premier ; le moins chargé récupère plus vite... je résume, c'était plus subtil encore. Pour la première fois (et la seule à ma connaissance), on affrontait des meutes de monstres, aussi bien dans des intérieurs qu'en extérieur. Je me souviens d'avoir admiré (et décimé) une centaine de guerriers squelettes dans la salle finale d'un cachot. Les monstres en bandes étaient de plusieurs niveaux avec des leaders plus retors. Les sorts offensifs adaptés permettaient de se débarrasser de plusieurs ennemis à la fois. Bref, pour une fois on avait une bonne impression d'immensité. Et la liberté de se déplacer de régions en régions sans se sentir entravé par un scénario préétabli. Comme dans le fameux Daggerfall.

La bêta

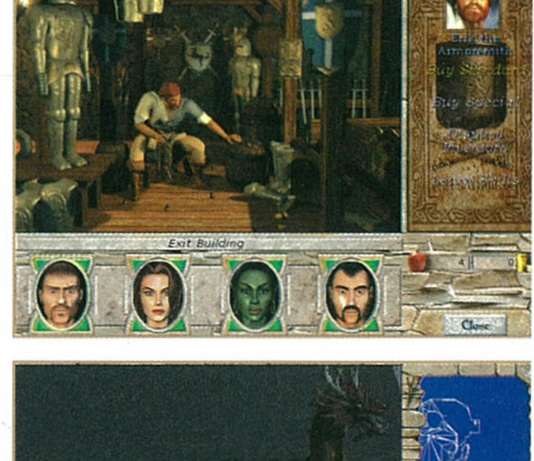
La version bêta que nous avons reçue était déjà amplement jouable. On s'est pas fait prier. Après la création classique d'une équipe de quatre persos, Might 7 nous lance directo dans l'aventure. New World a pris en compte les éventuels joueurs débutants. On est donc accompagné, pour nos premiers pas, par un PNJ qui explique aux nouveaux venus les principes du jeu. On peut aussi choisir de le faire taire et se démerder comme des grands. Le début de la partie est plus condensé, plus concentré que dans Might 6. La première mission consiste à récupérer 8 objets particuliers. On ira





▲ Dans Might 7, les élévations sont plus nombreuses, c'est beaucoup plus vallonné.

ainsi visiter l'antre d'un dragon, des souterrains auxquels on accède par une entrée cachée derrière une chute d'eau... On discutera aussi avec les habitants du coin qui peuvent s'avérer des alliés intéressants... moyennant un pourcentage sur nos rentrées d'or. Évidemment, comme dans Might 6, on peut faire les quêtes dans l'ordre de son choix. Ces premières quêtes se trouvent dans un périmètre restreint. Il y a un village où se trouvent des marchands d'armes, de sorts et d'armures. Aux abords de la bourgade traînent des monstres errants. Si on bat en retraite (ben oui, au début on n'est pas très balèze), les affreux nous coursent jusque dans le village et s'en prennent aux malheureux habitants. Il y a maintenant des gardes qui attaquent les ennemis infiltrés. Encore une option destinée aux débutants. Sur les dépouilles des monstres éliminés par les gardes, on récupérera de l'or mais pas de points d'expérience. Eh oui, la couardise ne paye pas ! Le charme agit à nouveau après une dizaine d'heures de jeu. Le temps nécessaire pour s'acclimater à ce gameplay issu d'un autre âge, pour voir ses persos chéris monter de niveau et changer d'équipement. Du coup, j'ai été déçu par le fait que la bêta s'arrête un peu après avoir résolu la première mission. On s'embarque dans un galion vers une nouvelle province. Là-bas, Lord Markham, impressionné par nos exploits, nous

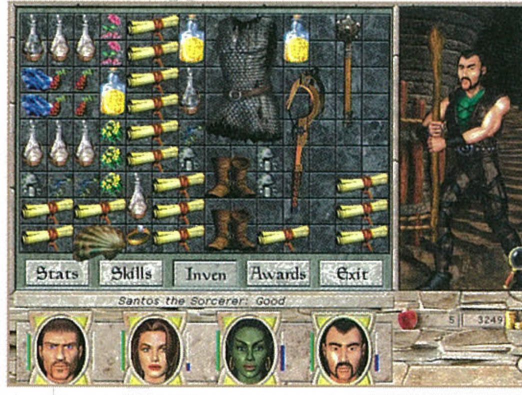


▲ Ça commence très fort avec du Dragon Rouge. « Heu, m'sieur du Dragon, ne vous dérangez pas pour moi, je ne fais que passer... »



◀ Le graphisme de Might n'est pas toujours laid. Ces intérieurs de château avec des éclairages ponctuels ne sont pas mal du tout.





▲Je sais pas pour vous, mais moi je trouve l'inventaire de MM7 beaucoup plus joli que celui de Baldur's Gate.



confie les clefs du château Harmondale. Propriétaire terrien ? C'est cool, on se croirait dans Ultima Online ou Daggerfall. Eh bien, pas tant que ça en fait puisque Harmondale se trouve placé à l'épicentre exact d'un conflit séculaire entre humains et elfes. L'histoire de Might & Magic 7 peut alors démarrer. Avec plusieurs choix possibles : aider les elfes ou bien les humains. Ou même les deux. Ou se la jouer neutralité. Quatre scénarios possibles, donc, avec l'assurance de pouvoir finir le jeu dans tous les cas, et la découverte d'une histoire plus générale mettant aux prises magiciens et nécromanciens. Argh ! pourquoi cette version bêta n'est-elle pas plus longue ?

Accélération 3D, où es-tu ?

Parmi les reproches adressés à Might 6 revenait aussi l'absence d'accélération 3D. L'argument invoqué par NWC à l'époque était la taille rédhibitoire des monstres représentés, non pas en 3D comme dans nos couic-like préférés, mais par de bêtes dessins bitmaps, les sprites. Je veux pas être mauvaise langue, mais après avoir joué à cette bêta de Might 7 je serais bien incapable de vous dire si c'était accéléré 3D ou non. À savoir que c'est aussi fluide que dans le précédent, mais toujours aussi moche. Pas de lissage, pas de mip-mapping, on ne peut pas afficher la fenêtre principale en plein écran, etc. C'est pas étonnant : New World s'est contenté de bidouiller un moteur 3D existant qui n'a apparemment pas été conçu pour les joies de l'accélération 3D.

Une alternative à Baldur's, la vue subjective en plus







▲ Les gardes des villes sont là pour vous prêter main-forte. Mais si vous les attaquez, ils se retourneront contre vous.

Il n'empêche que ce moteur est quand même intéressant. Peu de jeux de ce type utilisent des moteurs « open-space », parce que c'est très gourmand en ressources. Rares sont ceux qui affichent le paysage très loin (effets de clipping). Le moteur open-space de Might permet des choses amusantes : voler dans le ciel, afficher des tonnes de monstres à la fois, euh... y a des arbres aussi. Bon, OK, le moteur de Might 7 n'est pas dément et on sera content que pour Might 8 ils passent à quelque chose de plus trapu, genre le moteur du futur Crusaders of Might & Magic (un couic-like).

■ Nouveaux trucs

Dès la phase de création de l'équipe, on relève plein de petits détails qui distinguent Might 7 de son illustre prédécesseur. Les tronches des persos ont été réalisées en images de synthèse. « Mon Dieu, que c'est laid ! », me suis-je écrié à la première rencontre. Rassurez-vous : 1. tous les personnages ne sont pas aussi laids que l'équipe par défaut ; 2. les trombines, faciès et autres minois sont animés pendant les combats ou quand les persos sont malades, empoisonnés ; 3. on s'habitue à tout (NDRC : 4. moi, j'y arrive pas. Trop moche). NWC a écouté nos réprimandes, puisqu'on peut maintenant choisir d'autres familles que les humains : les elfes, les nains et les gobelins. Les demi-gobelins ont ainsi la peau verte. C'est bien le côté politically correct de NWC de nous mettre un quota de gobelins dans Might 7. Et pis, il y a de nouvelles classes de personnages : le ranger, le voleur et le moine portent désormais le nombre de classes à 9. Côté magie, le nouveau livre de sorts est plus beau que jamais. Bref, tout plein de petites évolutions ou améliorations qui, sans bouleverser les concepts originels, devraient néanmoins ravir les amateurs de la longue saga des Might & Magic.

lansolo



INTERVIEW de Jon Van Caneghem créateur de la série des Might & Magic

Commençons par le début : Might & Magic 6. Qu'est ce qui vous a poussé à reprendre la série des Might & Magic à une époque où les RPG sur PC n'étaient plus tellement à l'honneur ?

L'absence de concurrence a certainement été un facteur de choix, et justement le fait que nous n'avions pas sorti de Might depuis longtemps. Avec tous nos fans qui réclamaient à corps et à cris un nouveau M&M, c'était le moment idéal.

Globalement Might & Magic 6 a bien été reçu par les joueurs et la critique. Pourtant, il n'est pas considéré comme un classique du genre. Vous pensez que le jeu a été trop encensé ou trop critiqué ?

Peu de jeux deviennent des classiques, mais malgré tout je trouve que Might 6 a été très bien accueilli. Quand vous êtes plongé dans un projet pendant très longtemps, au bout d'un moment c'est difficile de savoir ce qui va fonctionner et ce qui ne va pas marcher. Après avoir réfléchi à toutes les remarques que nous avons reçues, nous sommes assez d'accord avec les opinions reflétées.

La critique la plus fréquente porte sur les combats qui étaient trop répétitifs. Vous combattez un groupe de monstres et, juste un peu plus loin, vous vous retrouvez à devoir affronter un autre groupe de monstres du même type. Qu'en pensez-vous ?

Je suis d'accord. Il y avait trop de monstres en général et on pouvait se lasser de devoir combattre en permanence, surtout quand ces monstres occasionnaient des dégâts spéciaux (empoisonnement, destruction des armures). Dans Might 7, nous essayons de réduire le nombre de monstres que vous aurez à affronter et il sera possible de discuter ou marchander pour éviter d'avoir à combattre.

Si vous aviez pu changer ou améliorer des fonctionnalités, qu'auriez-vous changé ?

Cela peut sembler un détail mais j'aurais aimé que l'on puisse redéfinir les raccourcis clavier. Pas mal de joueurs se sont plaint de ne pas pouvoir jouer avec la configuration des touches standard. Nous voulions intégrer cette possibilité, mais nous n'avons pas eu suffisamment de temps pour le faire.

En contrepartie, Might 6 est réputé pour n'avoir que très peu de bugs. Vous avez un système particulier de Contrôle Qualité ?

Dans les dernières semaines qui précèdent la sortie d'un jeu, tous les gens de la boîte, tous sans exception, y jouent et font la chasse aux bugs. On pourrait dire que notre département de CQ quadruple à ce moment-là. Ça nous aide beaucoup.

Si l'on met de côté les avis du public, quels sont selon vous les plus grands atouts de Might ?

Bien que ce soit controversé, je crois que la chose la plus importante c'est le mélange de combats au tour par tour et en temps réel. C'était probablement le seul moyen de ressortir un M&M dans ce monde de l'après-Quake. La seule amélioration que je souhaiterais y apporter, c'est la possibilité de se déplacer pendant les combats au tour par tour. J'étais aussi assez satisfait du système de compétences et de l'équilibre des combats.

Savez vous si les joueurs ont relancé le jeu après avoir fini une partie ?

Nous n'avons pas fait d'études précises mais, à partir des informations que nous avons recueillies sur les forums (et en parlant à des amis) à peu près 20% des joueurs qui ont fini le jeu ont recommencé une partie. La plupart voulaient essayer de nouvelles combinaisons de classes de personnages ou essayer de nouvelles compétences.

Quelles sont les principales modifications que vous avez incorporées dans Might 7 ? Jusqu'à quel point les avis des joueurs ou des médias sur MM6 ont eu de influence ?

Nous sommes TRES attentifs aux réactions des joueurs. Voilà une liste de tout ce que nous avons incorporé dans Might 7 et qui vient directement des souhaits des joueurs :

- Combats monstres contre monstres : Dans MM7, les joueurs pourront voir des monstres s'affronter entre eux. Il auront la possibilité d'intervenir pour influencer le résultat du combat et choisir le vainqueur. Les joueurs pourront Invoquer des monstres ou les Charmer pour qu'ils combattent à leurs côtés.

- Scénario : À plusieurs moments dans la partie, les joueurs auront à prendre une décision qui influencera de manière radicale la suite de l'histoire du jeu. Tous les personnages seront très rapidement des personnes d'importance. Finis les quêtes de bizutage de type " aller chercher les cafés ".

- Classes et familles : Les joueurs pourront choisir trois nouvelles classes (moine, voleur et ranger) et trois nouvelles familles (nain, elfe et gobelin).

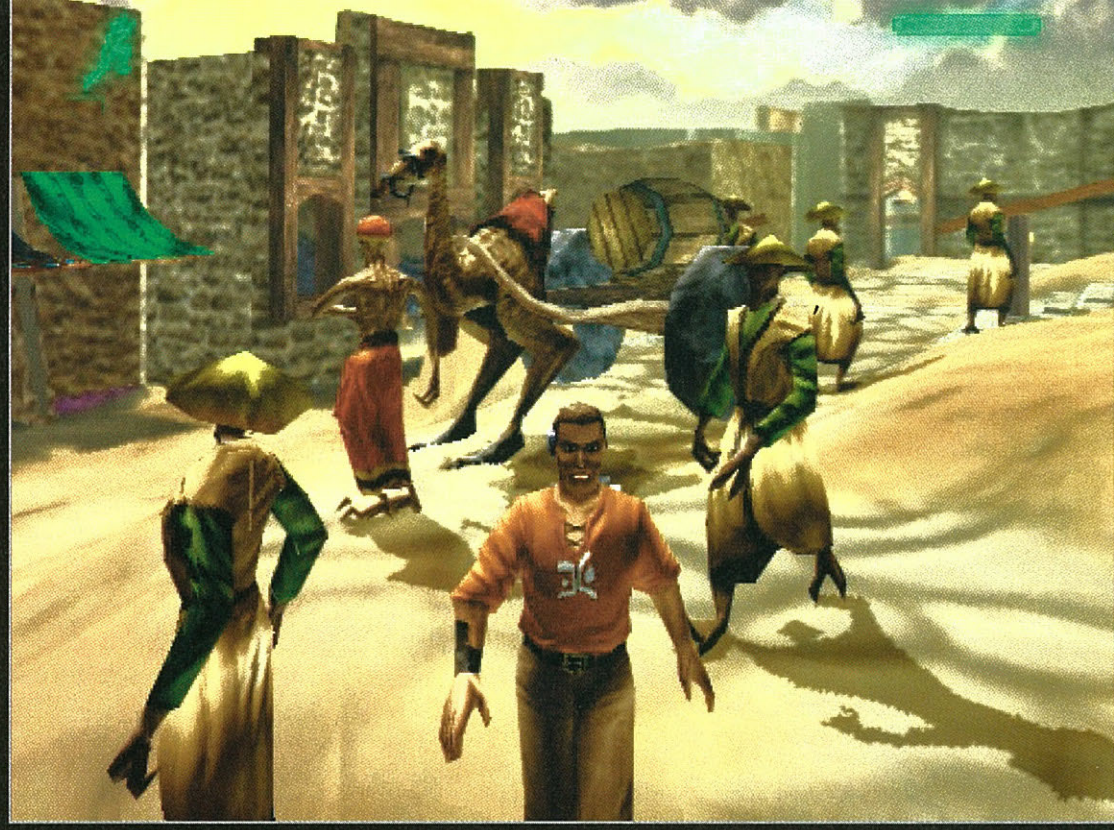
- Propriétaire d'un château : Les joueurs pourront posséder et diriger leur propre château. Il auront la possibilité de l'améliorer, de stocker des trésors et d'embaucher des gardes.

- Nous avons aussi implémenté une accélération 3D, le clavier sera reconfigurable et on pourra se déplacer pendant les combats au tour par tour.

Propos recueillis sur le site de notre confrère The Vault Network.

Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR APPEAL
SORTIE PRÉVUE FIN JUIN 99
(LE 25 NORMALEMENT)





Outcast





Par une belle après-midi de mai, nous sommes allés chez Infogrames aux Halles. Nous y attendait la dernière version d'Outcast. Et, pour la première fois, nous avons pu nous installer devant un PC pour y jouer. Pour ceux qui auraient passé les deux dernières années sur une autre planète, petit résumé des épisodes précédents.

Si vous avez manqué le début...

Outcast est l'œuvre d'un jeune studio de développement belge, Appeal. Issus du monde de l'Amiga, ces drôles d'oiseaux sont partis dans une direction pour le moins étrange. Faisant fi des millions de cartes 3D qui grouillent sur nos PC, les gars d'Appeal ont créé un moteur hybride polygonal/Voxel. Oui, du Voxel comme dans Comanche de Novalogic. C'est sûr, Outcast ne pourra pas exploiter l'accélération ardouère d'aujourd'hui, conçue pour afficher et tripatouiller de vulgaires polygones (mais exploitera les instructions SSE, voir encadré). En contrepartie, le graphisme du jeu se démarque de ses petits camarades. Si nous n'avons pas reçu la même baffe visuelle qu'à l'E3 98 - effet de surprise en moins oblige - le graphisme d'Outcast ne peut laisser personne indifférent. Les paysages sont doucement vallonnés, l'eau y est plus pure que dans n'importe quel autre jeu, les mouvements des personnages sont criants de vérité, les effets somptueux... Mais laissons de côté un moment l'aspect visuel, pour nous pencher sur le scénario.

SSE Outcast n'exploitera pas l'accélération Direct3D ou Glide. En revanche, sur les Pentium III, il utilisera l'optimisation apportée par le jeu d'instructions SSE (Streaming SIMD extension). L'avantage, c'est qu'au lieu d'être limité à une résolution de 512x384 sur un PII 450, on pourra monter en 640x480 sur Pentium III 500, en toute fluidité. Euh... qui a un Pentium III ?



▲ Dans les grandes villes, l'usage d'une carte en surimpression s'avérera bien utile.



◀ Outcast nous laissera le choix entre la vue externe ou la vue subjective. Bonne idée !

Véritable Inspecteur Gadget, Cutter Slade utilise des IR goggles, les lunettes qui déshabillent. ▼



Starcast

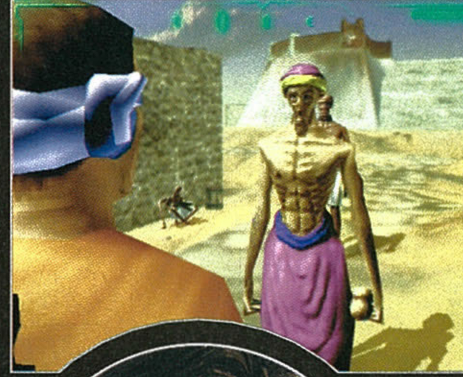
L'histoire d'Outcast démarre par un petit problème de téléportation. Année 2007 : les Terriens ont établi une jonction avec la planète jumelle Adelpha. Pour ce faire, il suffit de franchir un portail en tous points pareil à celui de « Stargate ». Enfin, vous vous doutez bien qu'ils ne se sont pas lancés là-dedans à l'aveuglette. Ils ont d'abord envoyé une sonde pour recueillir des informations sur Adelpha. Mais la sonde a eu un petit problème. Plus de piles ? Mauvaise version de DirectX ? Difficile de répondre à distance. Du coup, le gouvernement a eu la foudroyante idée d'envoyer une équipe de quatre lascars sur place, trois scientifiques et un gros bill rompu aux activités en plein air. Qui c'est qui a été sélectionné pour jouer Cutter Slade le-gros-bill ? Mhhh ? Vi, c'est à Môssieur le lecteur qu'Appeal a pensé.

Dans la version finale, toute cette phase de l'intro sera en images de synthèse précalculées. Dix minutes de cinématiques, qu'on nous promet. Elles seront réalisées par Animare. Les voix seront assurées par l'acteur qui double Bruce Willis au cinéma. Peut-être que pour une fois elles seront bien !

Dialogues

Cutter Slade parvient à bon port, en un seul morceau. Mais ne croyez pas que tout baigne pour autant. En fait, Slade se retrouve tout seul. Ses coéquipiers ont disparu pendant le voyage, pouf ! Le gars Slade est tout paumé dans ses bottes. Le lieu dans lequel il vient d'arriver est étrange. Les habitants du coin ont de drôles de gueules. En plus, ils arrêtent pas de l'appeler « loolookaï », l'élu. Et pis c'est bizarre, ils parlent le français. Avec un petit accent quand même. Remarquez, ça tombe bien : vous allez pouvoir vous entretenir avec eux pour essayer d'en savoir plus. Les dialogues sont gérés par QCM. Lors des phases de discussion, le moteur 3D continue d'être actif en représentant la scène sous plusieurs angles. La synchronisation du mouvement des lèvres par rapport aux voix - on écrit « lipsync » quand on n'est pas pigiste - est tout à fait réussie.

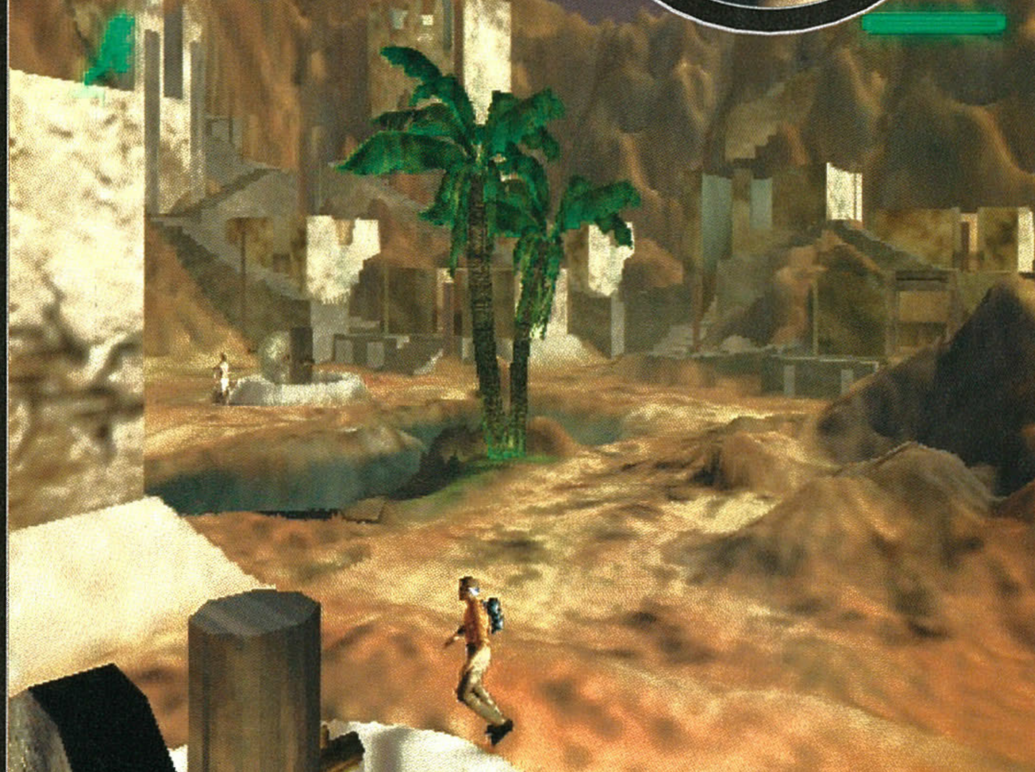




Interaction

Au-delà des dialogues, l'interaction complexe du joueur avec le monde d'Adelpha est l'un des atouts d'Outcast. Les habitants vaquent à leurs occupations. Ils n'ont pas d'a priori à votre encontre. Seulement, en fonction de vos actions, ils réagiront différemment. Par exemple, si vous dégainez votre gros gun et que vous faites faire la danse de l'ours à un pauvre paysan, il y a fort à parier qu'il en gardera un mauvais souvenir et ne voudra plus vous parler. Mieux encore, une rumeur vous concernant commencera à se propager dans la région. Bref, il faudra savoir être un peu subtil et discuter avec les locaux pour recueillir des informations. Dans une autre des cinq régions que comporte le jeu, vous tomberez sur des gardes qui voient d'un mauvais œil l'arrivée de l'« élu ».





Outcast



▲ Grâce au kit de camouflage, Slade peut se rendre invisible.

Ceux-là ne comprendront que le langage de la poudre. Sinon Slade est un athlète complet. Il sait escalader, ramper, sauter, frapper à main nues.... Il faut aussi l'avoir vu nager, c'est magnifique. Plus loin dans le jeu, il apprendra même à monter les herbivores bipèdes en vogue sur Adelpha. Excellent aussi.

L'US Navy l'a doté d'un arsenal complet. Au début, Slade n'a qu'une petite arme à visée laser. Mais au terme de son exploration, il pourra compter sur six armes. Trois niveaux d'évolution les rendront plus performantes. Le kit Navy Seal comprend également plein de gadgets rigolos. Au hasard, prenons l'hologramme qui m'a rappelé une scène de « Total Recall ». Slade a créé un hologramme qui se dirige vers les ennemis. Pendant ce temps-là, il peut les contourner pour venir les attaquer à revers. Belle mentalité !

L'univers

La planète Adelpha est composée de plusieurs mondes plus ou moins grands. Au début de la partie, on se trouve dans Ranzaar, le monde des neiges, qui fait office de tutorial puisqu'on y apprend les rudiments de l'interface. Aussi vastes soient-ils, ces mondes ne sont pas infinis. En marchant dans une direction donnée, on finit par arriver à un bord de carte, matérialisé par une barrière naturelle. Pour passer d'un monde à un autre, on devra donc emprunter des Portes Sacrées. Les cinq mondes sont très distincts de par leur climat, leur végétation et leurs habitants. Dans le monde des Temples, des paysans cultivent des rizières. La région des Marais est peuplée par des pêcheurs. La légende parle aussi d'un monstre terrible qui s'y cache. Dans les montagnes de Motazaar suent les esclaves qui travaillent dans les carrières. L'« Ancien Monde » est la région la plus boisée de la planète. Elle est habitée par des clans sauvages qui pratiquent des rites primitifs. Au contraire, Talanzaar est la plaque tournante des échanges commerciaux et culturels. C'est là que se trouve l'essentiel de la population d'Adelpha.

Pendant que nous jouions à cette preview, nos hôtes d'Infogrames insistaient pour utiliser des cheat codes afin de nous téléporter de régions en régions, tout fiers qu'ils étaient de nous faire découvrir chaque niveau. Derrière l'émerveillement visuel apporté par chaque monde, une petite voix murmurait : « Ça craint, je suis en train de me gâcher tout le plaisir en culbutant Outcast à la cosaque ».

Outcast est bien parti pour nous scotcher au début des vacances. Le cocktail aventure-action-jeu de rôle garde son pouvoir détonnant, deux ans après nos premières impressions. Côté configuration, la preview tournait en 512x384 sur un PII 400, ce qui dénote quand même une certaine gourmandise. Enfin, au registre de la durée de vie, Infogrames nous annonce quarante heures de jeu. Le test nous le dira.

Iansolo

▲ On peut librement bouger le point de vue de la caméra pour faire un plan général.



▲ Pendant les combats, les effets pyrotechniques fusent de partout.



Les effets d'eau comptent parmi les plus beaux effets d'Outcast. ▲

L'anim'

Pour réaliser l'animation des personnages et autres bestioles exotiques, Appeal s'est servi d'une combinaison de Capture de Mouvement et d'Animation Procédurale.

Au programme d'Outcast, l'exploration de cinq mondes variés.





Preview

COURSE FUTURISTE
PC CD-ROM
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CARTS ENTAIRTAINMENT
SORTIE PRÉVUE JUILLET 99

TTT



TT, cela signifie « Thrust, Twist and Turn ». Remarquez, cela aurait pu être « Très Totale Tendance », ou « Tortue Tentaculaire Trisomique ». Allez savoir à quoi on a échappé. Bon, ce jeu de course, dont l'action se déroule dans un certain avenir du futur, rappellera dans son principe le très regretté Stunt Car (qui officiait à l'époque sur ST et Amiga). Voilà le tableau. Des circuits futuristes, des voitures de l'avenir, et surtout des tracés de barges avec des sauts, des loopings, et des routes renversées comme s'il en pleuvait. Au niveau de l'environnement graphique, vous retrouverez des décors urbains futuristes, des déserts de dans l'avenir qui arrive, ainsi que îles perdues dans le Pacifique de l'anticipation-du-futur-de-demain. Vous pourrez choisir parmi plusieurs types de véhicules (genre rapide mais pas maniable, ou pas rapide mais maniable, ou encore moyen maniable et moyen rapide, ou moyen plus rapide, mais moyen moins maniable, enfin vous voyez ce que je veux dire, quoi, je voudrais pas être lourd avec ça). Si vous sortez de la piste, vous explosez purement et simplement. Ça, c'est pour vous motiver à bien piloter. Remarquez, c'est pas très grave puisqu'on vous remettra tout de suite en selle. Le seul bonus de pilotage dont vous disposerez sera un simple turbo. Pas d'armes à la sauce Deathkarz, donc. Hop, rendez-vous au mois prochain pour la suite, comme on dit, depuis maintenant des dizaines d'années à la fin des previews.

Fishbone

▲ Même avec deux roues dehors, tout espoir reste permis.





▲ Loopings et sauts seront au menu.

Une ville du futur anticipatoire, comme on en a déjà vu pas mal. ▶







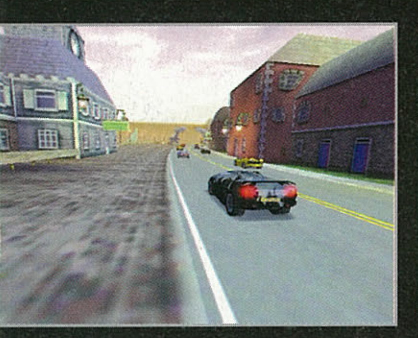
Preview

SIMULATION DE VOUATURES DE DEALERS
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE JUILLET





Need For Spe



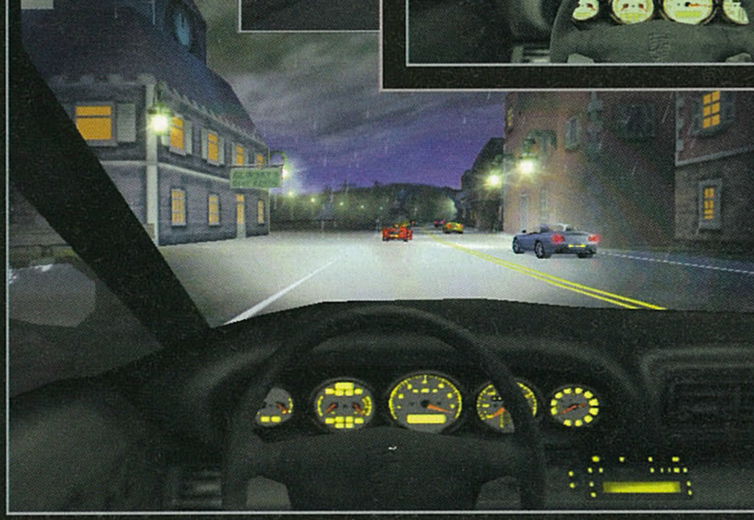


▲ NFS 4 s'annonce particulièrement beau.





Mine de rien, entre les « Special Edition » et les versions originales, ce Need For Speed sera le sixième de la série. Le premier était sans conteste le meilleur de tous, le reste des épisodes s'étant lentement dégradé au fil des exercices fiscaux. Mais cette fois, il semble qu'Electronic Arts ait tiré les leçons du passé, car ce High Stakes s'annonce beaucoup plus « travaillé » que ses prédécesseurs. Le principe reste bien évidemment le même, à savoir se taper la bourre sur le réseau routier avec des voitures de dealers, ou de plombiers. Voire de plombiers-dealers, pour les plus travailleurs. Genre BMW, Ferrari, Jaguar, Mc Laren, etc. Les circuits, au nombre de…euh…de… particulièrement nombreux…(ok, j'ai la flemme de retourner dans le programme pour compter… mais à vue de nez, je dirai douze-quinze. Oui, c'est ca, douze-quinze bien tassés). Deux types de jeux principaux seront disponibles, à savoir le mode carrière ou le mode course simple. Dans le premier cas, vous devrez commencer jeune cadre dynamique (avec une voiture de pauvre, style Z3), afin de participer à des courses de chirurgiens-dentistes, puis acheter des voitures de plus en plus puissantes grâce à l'argent de vos victoires. Les brouzoufs récupérés vous permettront également de réparer les dégâts subis, ou d'améliorer les performances de votre tuture. Le mode « course simple » vous permettra de choisir tout de suite le circuit et la voiture souhaitée, mais parmi une liste bridée. Outre la bourre classique, on retrouvera le mode poursuite avec les



◄ La nuit, sous la pluie, en vue interne, avec le tableau de bord qui s'illumine, c'est le bonheur. On notera cependant l'absence des essuie-glaces, partis boire des coups.

Je sais que je l'ai déjà dit, mais nom de Dieu que c'est beau. ►





Ça me rappelle une chanson des Doors…

ed High Stakes



flics (que vous pouvez incarner), ou bien le trip du « dernier arrivé va se rhabiller chez Auchan ». Du point de vue de la réalisation, on ne pourra qu'admirer avec joie la beauté du graphisme et des effets spéciaux (pluie, neige, reflets, etc.). Moitié-arcade, moitié-simulation, on devrait bénéficier d'un modèle physique beaucoup plus proche de l'esprit originel de NFS, avec une gestion des volants Feedback en sus. Comme d'hab', de nouvelles voitures seront téléchargeables par le net. Bref, en un mot comme en cent, High Stakes s'annonce comme une sacrée bonne surprise, pour peu que les quelques défauts de cette version preview disparaissent. À bon entendeur…

Fishbone



La vue interne est désormais en 3D, et non plus en bitmap.





Preview

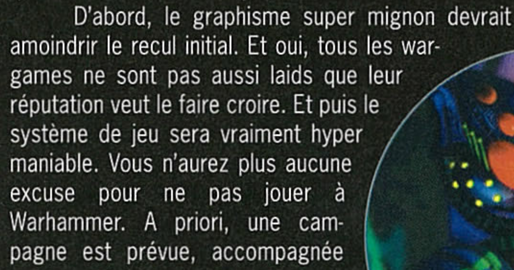
STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SSI
DÉVELOPPEUR DREAMFORGE
SORTIE PRÉVUE JUILLET 99





Warhammer 40 000 Rites of War







▲ *Plus vous avancerez dans les missions, et plus le décor recèlera des trésors technologiques. Souvent, la prise de pouvoir d'un de ces lieux renfermant le savoir annoncera la fin du niveau.*

Eh oui, SSI remet ça avec Warhammer (le jeu de plateau avec les petits bonshommes en plomb qui valent une fortune), mais cette fois-ci, son studio de développement, Dreamforge, nous a préparé quelque chose d'excellent. Pour apprécier pleinement le jeu, deux conditions doivent être réunies : être un fan de la série Warhammer et aimer les wargames. Car le moteur et le système de jeu utilisés seront ceux de Panzer General II. Vous retrouverez avec plaisir, j'en suis sûre, les polygones multicolores et le jeu au tour par tour. Mais rassurez-vous, ce n'est pas pour ça que le soft sera hermétique.

D'abord, le graphisme super mignon devrait amoindrir le recul initial. Et oui, tous les wargames ne sont pas aussi laids que leur réputation veut le faire croire. Et puis le système de jeu sera vraiment hyper maniable. Vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas jouer à Warhammer. A priori, une campagne est prévue, accompagnée par un bon nombre de scénarios indépendants. Les missions privilégieront le sens tactique. L'ennemi sera souvent en surnombre, mais des lieux et des artefacts cachés dans les niveaux vous aideront à accomplir vos objectifs sans trop de casse. De nombreuses options enrichiront le jeu : réseau, encyclopédie, éditeur... Vous serez loin de voir la fin de ce jeu. Si Warhammer remplit toutes ses promesses, il devrait nous faire aimer les wargames, et même nous conduire dans les boutiques de Games Workshop's, le développeur du jeu plateau.

Kika





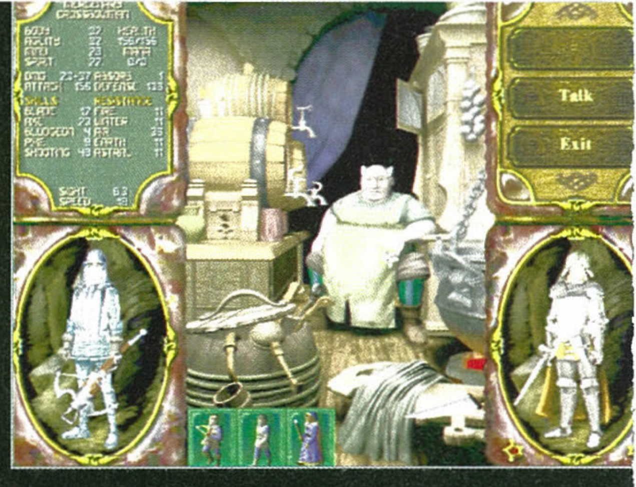
▲ *Vous pourrez éditer votre propre armée pour la recharger à chaque mission, et lui permettre de gagner expérience et unités supplémentaires.*

Preview

RÔLEU
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
NIVAL ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE
FIN JUILLET 99

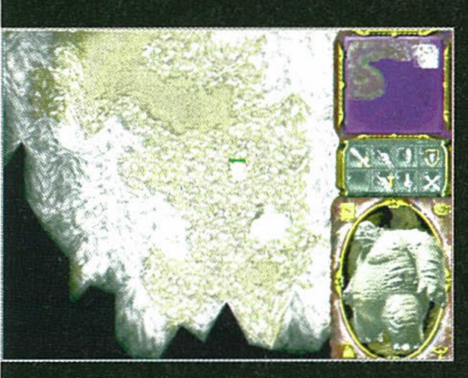


On aura droit à l'inévitable, nécessaire et très jolie carte du royaume.



Rage of Mages II

Sortilège



On pourra voir la gueule de l'adversaire que l'on combat. C'est tout de suite plus ludique.

On a beau aimer les étés chauds on aimerait qu'ils soient un peu plus humides. Ça donne toujours une bonne excuse pour rester chez soi, greffé derrière sa bécane, à transformer des mondes imaginaires à son image... Un peu comme un Dieu, mais en moins grave, sans conséquences. Et pour cet été, Rage of Mage II sortira sur nos petits écrans. Ça s'appelle « Necromancer », et une fois de plus, on aura tout le loisir d'incarner le personnage de son choix, pour parler avec une foule de gens imaginaires, sans en accorder la moindre importance. Un peu comme dans les vraies vacances, où l'on se permet de regarder avec dédain l'étrange créature au déhanchement troublant qui gène notre horizon, et donc notre bronzage, avec des clins d'œils mouillés, et des sourires langoureux, et à qui on se sent obligé de proposer un « tu couches pour un Pépito ? ».





Et on pourra toujours s'acheter un arsenal de tueurs, question de se passer des indélicats rencontrés au hasard d'une route mal fréquentée.

Eh bien là, c'est pareil : on peut regarder de haut n'importe quelle inconnue, et lui avouer sa libido avec condescendance et mépris, sans pour autant se prendre une baffe. Ce qui donne en soi une bonne raison de rester derrière un ordinateur, au lieu de se promener sur des plages sentant à pleins poumons l'huile solaire. Rage of Mage II reprendra le même moteur que son prédécesseur, mais en plus rapide et en plus souple. Les héros de cette aventure seront vus de haut et de loin, et se promèneront au milieu d'une campagne mouvementée, peuplée de saloperies plus ou moins résistantes, mais toujours fantastiques. Question de se mettre dans l'ambiance, et de s'éloigner de la platitude globale de ce qu'on a l'habitude d'appeler « les grandes vacances », sachez que le jeu commence par un temps dégueulasse, avec des squelettes qui se lèvent de leurs tombes, et donc une future armée de macchabées à combattre. Comme ce sera un jeu de rôle, il y aura du dialogue, et pas mal de choix dans les différentes solutions proposées, et donc, pas mal de quêtes à résoudre. Tout bien considéré, rester derrière mon PC tout l'été, sans sortir, et ce quel que soit l'état caniculaire du soleil de juillet, ne me causera aucun problème. En plus, ça m'évitera de recevoir des baffes.

Pete Boule



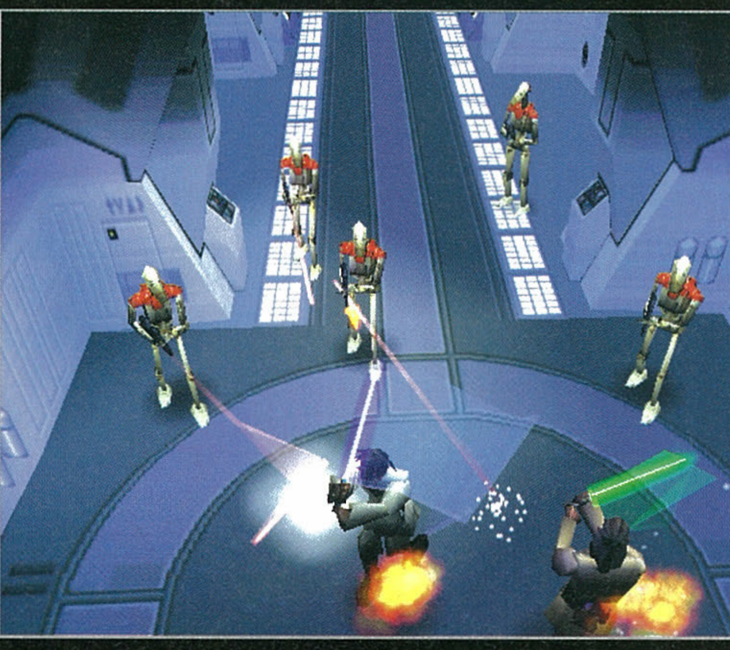


Preview

PROMENADE DANS L'EPISODE 1
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LUCASART
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 99



◄ Les décors sont ceux qui peuplent le film. Avec toujours ce goût prononcé pour les bâtiments vertigineux, et les grands espaces.



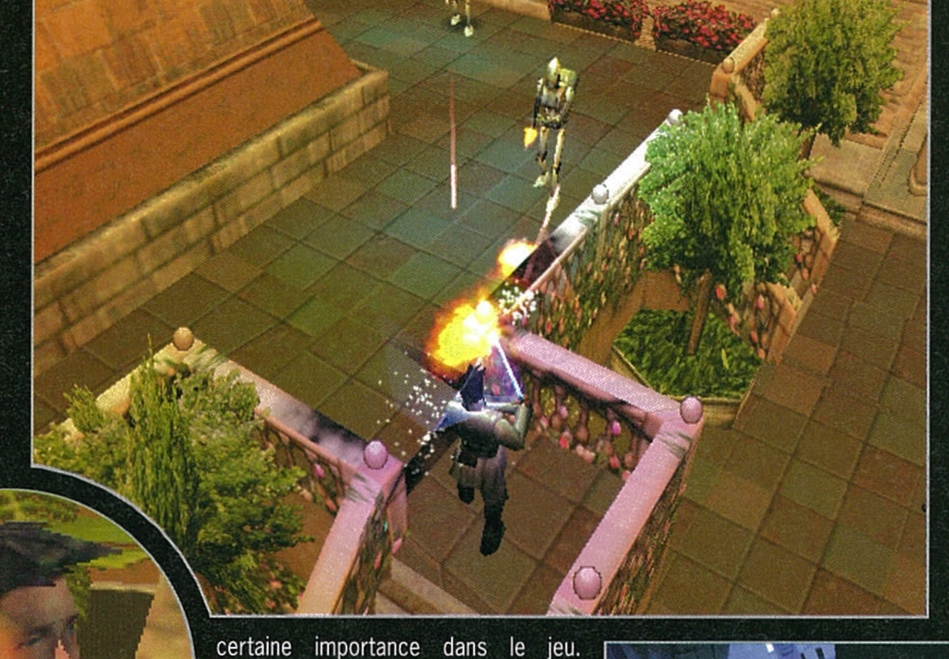
▲ Retourner les lasers vers leurs expéditeurs restera une de vos meilleures protections.

La Menace Fantôme

Est-ce une ruse des cinémas américains pour éviter que trop de monde campe devant leurs salles ? Tout me pousse à penser ça, mais apparemment non, Lucas va bien nous sortir le jeu La Menace Fantôme, ce qui donnera l'occasion à tous les joueurs de France et de Navarre de découvrir en avant-première le plus secret des scénarios de l'histoire du cinéma. Et seulement dans le but d'amuser le public. Ça va jubiler dans les chaumières, et, au bout du compte, ça va en faire du monde en plus dans les salles.

Le jeu se présente comme un jeu d'action/aventure, et proposera au joueur d'incarner plusieurs personnages du film, selon sa progression dans l'intrigue. Tout ce beau monde sera vu d'un peu haut, et le tout sera en trois dimensions. L'équivalent de 12 niveaux différents permettra au joueur de traverser les différents décors du film, et ce en toute exclusivité, puisque les spectateurs français ne seront pas invités à entrer voir le film avant le 13 octobre prochain. Pour bien faire, et pour ceux qui préfèrent les films en VF, plutôt qu'en VO, les voix seront les mêmes que celles du long métrage. C'est bien cool, quand on sait que pour la version américaine du film, ils n'ont pas pu se payer les vrais acteurs, et c'est d'autant mieux quand on sait que les dialogues auront une certaine importance dans le jeu. Autant prendre des gens compétents pour le doublage. Bien que l'intrigue du jeu soit calquée sur le scénario du film, une partie de l'histoire sera réécrite par les joueurs, puisqu'ils auront à faire des choix capitaux, et devront réussir à répondre à quelques énigmes. Cependant, la plus grande partie du jeu sera tournée vers l'action. Le joueur dessoudera pas mal de robots de combat, évitera une bonne quantité de pièges, ou encore devra se taper des méchants plus méchants que les autres, du genre Dark Maul (ce qui signifie « sombre maillet », ça doit pas être un type commode). Au menu, et tour à tour, le joueur se glissera dans la peau de Qui-Gon Jinn (Liam Nielsen) (NDRC : excellent), Obi-Wan Kenobi (Ewan Mac Gregor), le capitaine Panaka (Hugh Quarshie), la Reine (Nathalie Portman), ou encore Luke Skywalker (Mark Hamill). Non, le dernier, c'était une blague. Z'avez eu peur, hein ?

Pete Boule





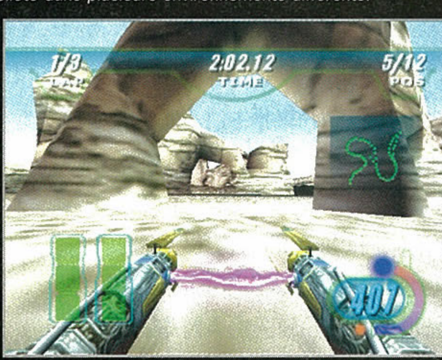


▲ Les personnages pourront, eux aussi, se servir des armes lourdes contre les indélicats.

Preview

COURSE DE LAND SPEEDERS
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LUCASART
SORTIE PRÉVUE APRÈS
LA SORTIE D'EPISODE ONE,
AUX ÉTATS-UNIS





◀ Le joueur aura l'occasion d'exercer ses talents de pilote dans plusieurs environnements différents.

Racer



▲ Dernière image de la course d'Anakin, juste avant son tragique accident.



Comme tout grand méchant qui se respecte, Dark Vador, quand il était petit, était blond aux yeux bleus, il mangeait de la glace, comme n'importe quel charmant bambin de 12 ans, et était promis à un tout autre avenir que celui de finir dans un peignoir noir avec un fer à friser à la main (perfectionné, le fer). À l'époque où il ne s'appelait qu'Anakin Skywalker, ce jeune homme était pilote de course. À 12 ans ! Quel prodigieux garçon ! Il enfourchait, du haut de son mètre trente, des véhicules propulsés par deux turbo-réacteurs indépendants, qui le lançaient, dans sa nacelle, à des vitesses avoisinant les 850 km/h.

Performance approchée, mais encore jamais égalée par Fishbone, et ce malgré un nombre incalculable de tentatives audacieuses.

Mais je m'égare. Revenons au premier sujet de notre article : la jeunesse de Dark Vador. Donc, ce petit prodige se tapait le luxe de battre records du tour sur records du tour. À chaque course gagnée, il pouvait accéder à de nouveaux circuits, semi-professionnels dans un premier temps, puis professionnels. À force de gagner, il ramenait pas mal de fric à son écurie, ce qui lui permettait d'améliorer constamment son véhicule de course ; un peu à la manière de ce qui se passe dans une écurie de Formule 1 bien de chez nous. La renommée de ce pilote traversait toutes les frontières des systèmes solaires de la zone, et, succès aidant, il se retrouva vite à faire des tours de pistes sur de nombreux autres circuits professionnels. En tout et pour tout, on a dû le croiser sur une vingtaine de tracés différents. Fort de sa notoriété, certaines écuries adverses lui permettaient même d'essayer leurs propres véhicules, de manière à améliorer ces derniers suivant les conseils du jeune pilote. On ne compte plus le nombre de véhicules différents qu'il a conduits, mais sans parler des configurations inhérentes à chacun des modèles, on a dû le voir au volant de plus de 20 châssis différents. Sans oublier les améliorations spéciales qui étaient apportées aux machines, suite à un ou deux coups de trocs futés que le jeune Anakin réussissait à passer auprès des équipementiers. Ce garçon était promis donc à un brillant avenir.

C'est alors que la tragédie le frappa. Tout d'abord, un accident de land speeder l'obligea à se faire greffer une main droite toute neuve, et un harmonica dans la bouche. Puis, après la naissance de son fils, Luke Hamill Skywalker, il sombra dans la dépression, l'alcoolisme, et le côté obscur de la force. Personne ne sait encore vraiment pourquoi.

Pete Boule

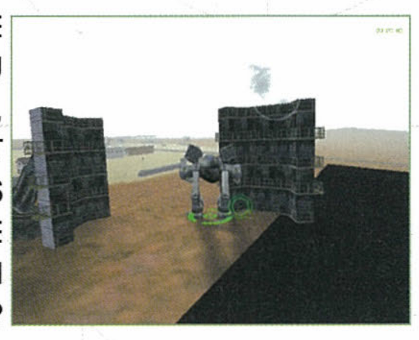


Il faudra compter sur une bonne douzaine de concurrents, et trois tours par course. ▲



BETA VERSION

MECHWARRIOR III EST NOTRE FAVORI DANS LA COURSE AU MEILLEUR JEU DE ROBOTS, PARMI LESQUELS FIGURENT HEAVY GEAR ET STARSIEGE. MAIS COMMENT CETTE SÉRIE ANTIQUE (EN FAIT LA PREMIÈRE) S'EN TIRE-T-ELLE AU SIÈCLE DE LA 3D ?





Mechwarrior III



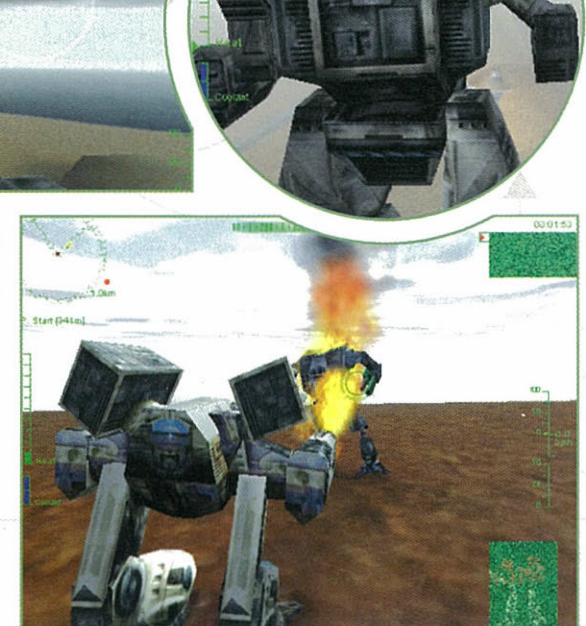
▲ Le nouveau zoom, bien plus pratique que son alter-ego de Mech II.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	ROBOTS MALINS
ÉDITEUR	MICROPROSE
DÉVELOPPEUR	ZIPPER
SORTIE PRÉVUE	JUILLET 99









De tous les jeux consacrés aux combats de robots géants, la série des Mechwarrior est certainement la plus prestigieuse. D'autres, tels que Starsiege / Earthsiege ou le premier Heavy Gear, ont tenté de s'en approcher tant bien que mal en luttant chacun de leur côté grâce à leurs qualités certaines (le mode réseau pour Stargiege, l'originalité et le moteur graphique pour H.G.), sans jamais vraiment arriver à fédérer les nombreux fans de la série d'Activision. Il faut dire qu'elle en a connu de belles, cette série (même que le troisième épisode a bien failli ne jamais voir le jour). Point besoin de vous narrer ici toutes les turpitudes commerciales de ce titre, l'important reste de savoir qu'il a enfin trouvé hospitalité chez Microprose, eux placés dans l'enclave Hasbro. Pour ceux qui ne connaissent pas le thème, les jeux de type Mechwarrior nous glissent dans le cockpit d'un robot géant de type « Robojox » (pour ceux qui n'ont pas vu le film de Stuart Gordon, resté à l'affiche d'une unique salle de ciné parisienne en 88, il ne faudra manquer en aucun cas le prochain festival de films de robots confidentiels de Boumou en Swaili). À peu de choses près, cela ressemble à un simulateur de vol, à la différence que nous resterons au sol... L'idée de Mechwarrior III, comme pour ses volets précédents, est celle d'une guerre planétaire : le théâtre d'opérations de la campagne se situe sur une planète du nom de Tranquil, un nom qui la prédestinait dès sa fondation au génocide. Cette planète, d'une apparence semblable à la Terre, est en fait un monde très paisible où vivent des civilisations de ce qui me semble bien être des pêcheurs de morues. Seulement voilà, vos ennemis séculaires arborant le nom de « jaguars de fumée » ont décidé d'élire domicile cet endroit précis de la galaxie afin de mieux préparer un attaque. Nous serons donc dépêchés, mechs par mechs, pour mener des opérations commandos.

■ Gulluver et Lulluput

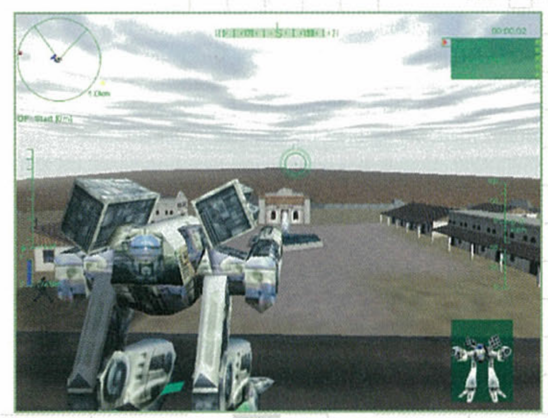
Le moteur graphique de Mechwarrior III est exceptionnel à plus d'un titre. Il est dans la droite lignée des jeux d'Activision

Un jeu où robots et décors font bon ménage

▲ *Les terrains de Mech III comprennent aussi des souterrains.*

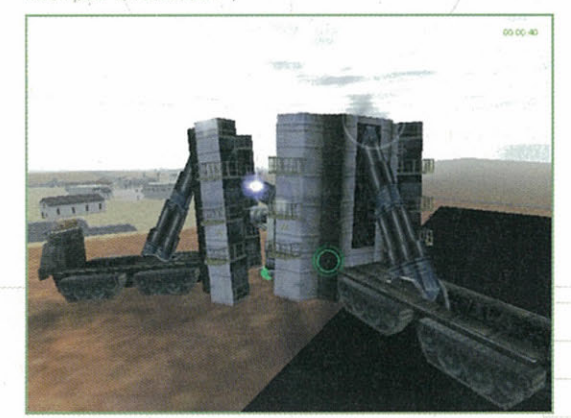
en ce qui concerne le décor, la finesse des animations ou encore les textures. Tout cela en bien mieux, même. Dans la bêta previewée, seule une résolution graphique de 640X480 était utilisable, et pourtant, devant mes mirettes ébahies, j'ai vu se dérouler des affrontements plus que spectaculaires.

Après un briefing de rigueur, on débarque sur la planète. Surprise : c'est le choc total. Même dans cette résolution minimaliste, le paysage est crédible, et les textures belles à crever. Cette mission se déroule à la tombée de la nuit, avec un ciel crépusculaire un rien couvert. Les nuages passant devant le soleil déclenchent des baisses de luminosité rendant les alentours encore plus oppressants. Aux commandes de mon Madcat dernier modèle, je tente quelques pas timides sur la rive où je viens d'atterrir. Les abords de la mer sont magnifiques : même si on ne voit pas de vagues, on peut néanmoins contempler le ressac venant lécher le sable. Au loin, un village sur pilotis. M'en approchant, j'admire la finesse des bâtiments, et oh, surprise !, des hommes qui doivent mesurer un bon vingtième de ma taille se trouvent dans la cité. Ils vaquent à leurs occupations sans faire attention à moi, me boudant, jaloux de ne pas être dans ma peau de métal. L'impression de puissance que l'on a face à ce paisible hameau frise l'élément de névrose freudienne. Pendant quelques instants interminables, une sorte d'envie perverse de tout détruire et piétiner me parcourt. Or, on m'a appris dans une secte steinérienne qu'il ne fallait jamais retenir ses envies.



▲ *Ascienda mexicaine sur Tranquil F35.*

L'usine de réparation en trois morceaux s'assemble autour du mech pour le ressouder. ▼



Des robots et des hommes

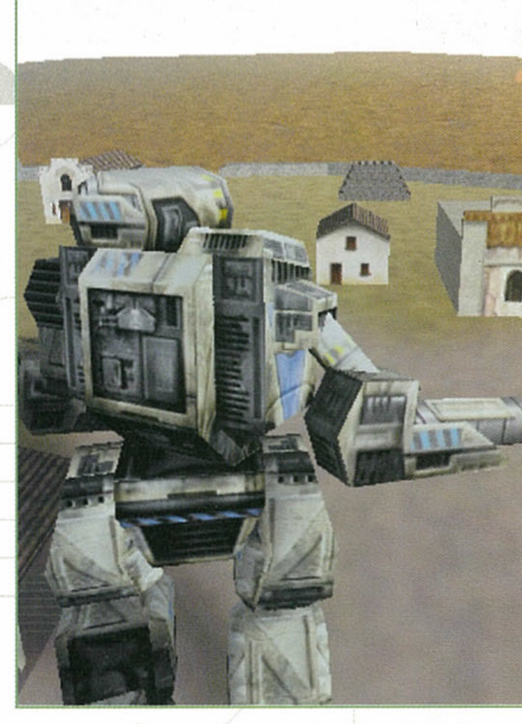
Peu après ce forfait, je distingue des traces de mech au sol se dirigeant vers le nord, les ennemis sont là, mais encore bien loin. Ces quelques instants de répit me donnent l'occasion d'observer un peu plus mon robot : le cockpit virtuel (qui change pour chaque type de châssis) est très crédible, un coup de coolie hat me permet de regarder dans toutes les directions où apparaissent des diodes, des écrans et autres voyants. En surimpression, on a droit au traditionnel Head up Display où fourmillent des informations sur l'état du véhicule, mais aussi sur l'univers environnant. En fait, la différence majeure avec Mechwarrior II est cette possibilité de passer la plupart de ses indicateurs d'un mode 2D à un mode 3D. Mais c'est véritablement avec la vue extérieure que l'on comprend l'énorme boulot effectué par les développeurs. Mech III n'a vraiment rien à envier à son prédécesseur : les robots marchent d'une façon encore plus crédible, et avalent les pentes sans qu'on se demande comment ils font pour tenir debout. Ils projettent des ombres, et leurs mouvements sont vraiment naturels (pour des robots, bien sûr). Les armements vont m'en apprendre un peu plus long sur le modèle de dégâts : comme à son habitude, on peut établir des groupes d'armes classés par puissance, par temps de recharge, ou encore par préférences, toutes les combinaisons étant bien entendu possibles. Lorsque l'on possède une arme rayonnante, il est possible de viser un mech adverse à un endroit précis, si tant est qu'on réussisse à placer le réticule de l'arme sur la cible en question. Sans aide à la visée, la chose n'est pas toujours aisée. Heureusement, il y a un zoom associé au collimateur, ce qui nous évite les confusions du « zoom global » de Mech II. Les points les plus sensibles de l'anatomie d'un mech ne sont pas les mêmes que sur les humains. Ici, pas question de viser dans les coucougnettes



▲ *Tir de missiles à guidage infrarouge. Bon, enfin des missiles guidés, quoi.*

Les robots se déclinent en de nombreux parfums différents. ▼





BIDOUILLE TON ROBOT

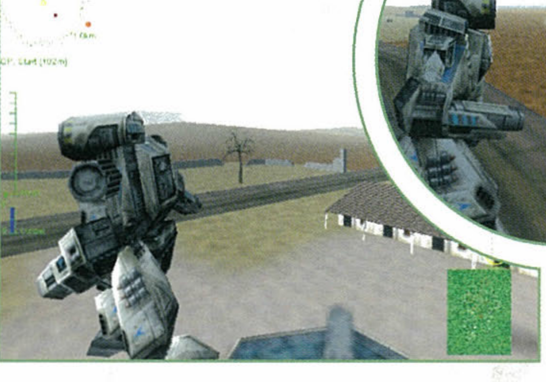
Que serait Mechwarrior sans le côté ferrailleur qui a fait le succès de toute la série. En effet, à l'instar des jeux précédents, on commence avec un seul et unique robot. Au fur et à mesure des batailles, vous pourrez collecter les carcasses de vos ennemis, les réparant tant bien que mal, et récupérant les armements et équipements qu'ils ont sur eux. Tout d'abord on trouve des châssis, très connus des fans du genre qui sont déclinés en 18 exemplaires, épousant toutes les formes les plus zarbies. Mais on trouve aussi des armes et munitions qu'il faudra disposer sur votre engin. Car bien sûr, on retrouve le côté bidouille qui faisait tout le charme des ses prédécesseurs. Comme une poupée Barbie, on habille le mechwarrior de A à Z, en changeant toutes les pièces, en tentant de trouver un juste milieu entre le poids, la vitesse, l'armure et l'armement, en bref, en le customisant comme une vieille 103. Soit, l'analogie était bien tentante, mais sachez qu'il est réellement possible de tout changer jusqu'aux couleurs du mechwarrior (les skins sont d'ailleurs très belles). L'interface est, s'il le fallait, encore plus aisée à manipuler que dans les volets précédents. Chouette que je dis. les plus brutales.













▲ Les effets de flammes et de fumée sont parmi les meilleurs.

pour punir quelqu'un. En effet, la manière la plus rapide de rendre inoffensif un mech est de lui bousiller une patte. Bien entendu, les vertus d'une bonne décapitation ne sont plus à vanter, mais il est néanmoins plus courant de tenter de couper le pied sur l'herbe. Du point de vue de l'esthétisme, les armes sont très réussies : les lasers projettent une lueur inquiétante qui vient baigner tout ce qui se trouve autour d'eux, les missiles partent avec moult effets de fumées. L'idée du snipe, très prononcée dans le jeu d'Activision, est encore très présente, et les armes à longue portée pullulent à cet effet. Seulement voilà, cette fois-ci, les ennemis ne resteront pas bêtement à l'arrêt pendant que vous leur coupez les membres un à un : un bref coup d'oeil sur la camera qui fixe l'un d'entre eux vous permettra d'observer leur réaction. En cas de tir de laser, ils viendront probablement vers vous le plus rapidement possible en passant derrière des obstacles le cas échéant. Si vous leur avez balancé une salve de missiles, ils se mettront à se tourner vers l'endroit présumé du tir en s'accroupissant pour éviter les dégelées suivantes.

Pour ce qui est des effets graphiques, tout le monde devrait être servi : les cinématiques de Digital Domain ont été très largement remplacées par celles des équipes de développement. Ici, les explosions ne font en aucun cas toc. Tout est très crédible, y compris dans les dégâts latéraux que celles-ci ne manquent pas de faire. Il n'est en effet pas très rare qu' un mech explosant à portée d'un autre créé une réaction en chaîne. Lorsqu'on utilise une arme traditionnelle de type canon mitrailleur, on voit les gerbes d'étincelles apparaître sur la coque de métal de l'adversaire. Y a pas, l'ambiance y est.

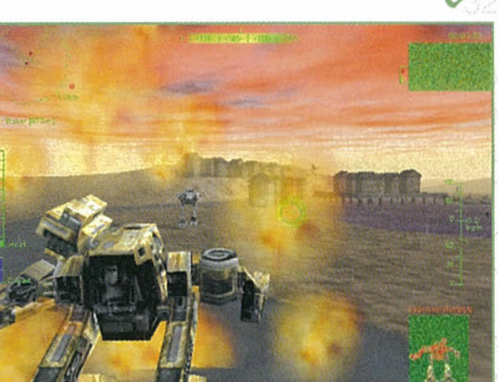
Un monde en ruines

Le terrain, comme dit précédemment, est de toute beauté, les paysages avec leurs pentes accidentées sont très crédibles, tant dans les couleurs que dans l'apparence. Bien sûr, le tout est ombré et illuminé à souhait suivant l'ambiance du combat. Ces dernières ne sont pas en reste, allant du combat de nuit mené à coups d'intensificateurs de lumière, en passant par l'affrontement avec peu de visibilité sous un paysage rocailleux et grisonnant sous la pluie. En fait, le plus gros problème des décors de Mechwarrior III est leur fâcheuse tendance à ne pas rester en place. En effet, il aura une forte propension à être modifié par le tir des armes. Eh oui, vous avez bien entendu, le terrain de Mech III peut être creusé à coups de missiles. Dans le même registre, on peut aussi tirer au-dessus de l'ennemi pour faire en sorte qu'il se prenne une nuée d'éboulis sur la tête. Du fun, du grand fun. Mieux encore, on pourra creuser des tranchées, pour s'y abriter, les mechwarriors pouvant aussi s'agenouiller sans peine. Top du top, Tranquil, cette planète au nom mielleux, est aussi un monde très maritime. Heureusement, tous vos équipements sont amphibies, et le mechwarrior lambda ne dédaigne jamais faire trempette afin de refroidir plus rapidement son système d'armes. Alors on a droit à des scènes des plus cocasses, comme ce groupe de mechwarrior surnageant la tête hors de l'eau, comme des cockers. Sous la flotte, tout marche bien, mais bizarrement les missiles perdent en précision, et comble du luxe, les lasers souffrent de la diffraction de l'eau et tirent bien entendu à côté. Autre grosse surprise : les intérieurs. Oui, cette fois le moteur permet des batailles en milieu clos. Et attention, je ne parle pas simplement d'un hangar posé grossièrement sur un terrain, mais bel et bien de souterrains labyrinthiques qui composent les sous-sols de certaines missions. Ici, on est loin des étendues désertiques des autres Mechwarrior, avec leurs plaines saharesques s'étendant à l'infini. La plupart du temps, on trouve des canyons, des vallées, des villes, des villages et des bâtiments aux formes tarabiscotées. On trouve aussi de nombreuses ruines ou rochers qui explosent et tombent juste lorsque vous passez dessus, et des cascades jaillissant dans des lacs parsèment le terrain pour achever de nous étonner. De nombreuses rivières parcourent le terrain, ainsi que des

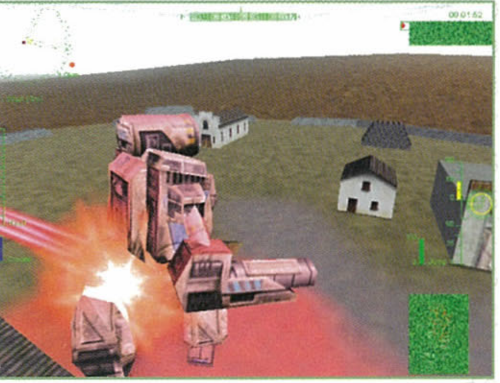


▲Un coup de coolie hat suffit pour repérer les menaces.

Un nouveau volet revu et corrigé



Même en 640x480, le graphisme en impose. ▲



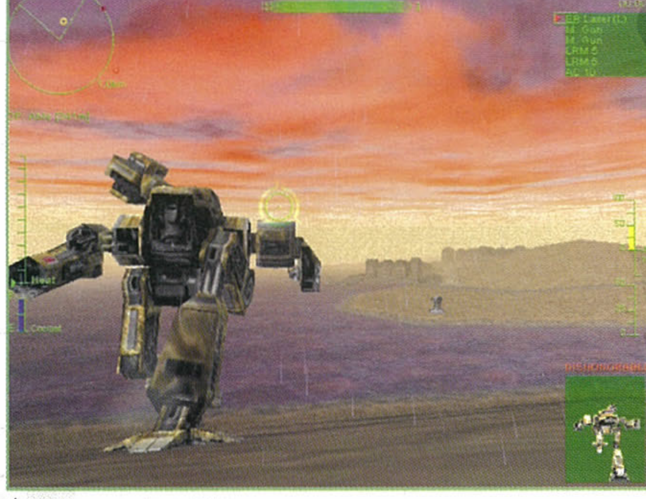
Les effets dévastateurs des armes à rayon. ▲

routes qui les traversent grâce à des ponts. Parfois même, ceux-ci s'effondrent sous le poids de votre robot surarmé, alors que vote coéquipier plus léger était passé sans encombre. En effet, la masse de votre robot est aussi une arme précise. Le combat en lui-même est d'une grande finesse tactique : plus question de tirer, puis de reculer pour tirer. On utilise le terrain, l'agilité et l'équipement du robot à son maximum pour une grande efficacité, et ce bien plus qu'avant, car en moyenne les véhicules sont bien plus fragiles.

■ Docteur Patch

Dans Mechwarrior II, certaines missions étaient difficilement exécutables en raison des nombreux dégâts que l'on se prenait sur le nez avant même d'avoir vu l'objectif principal. Les fins de missions ressemblaient la plupart du temps à une course de robots poliomyélitiques poursuivis par une nuée de tanks vengeurs mais éclopés. Ici, on a résolu le problème d'une belle façon : on emmène avec soi un hôpital de campagne. Celui-ci est divisé en trois parties, en fait trois camions (de type plate-forme de missiles Pluton, pour ceux qui connaissent), qui se déploient et se deplient lorsque le besoin se fait sentir et que vous en donnez l'ordre. Le but de la manœuvre, lorsque vous vous disposez au milieu des trois, est de vous retrouver dans une sorte d'usine qui s'assemble autour de vous pour vous soigner à coup d'arcs électriques. Dans le genre, c'est assez crédible, très réussi et impressionnant à regarder. La campagne de Tranquil est précédée par une série de missions d'entraînement qui valent le détour. Vous apprendrez à tirer, à viser, mais aussi à vous mouvoir, vous et vos alliés. Après cela, vous pourrez enfin entamer la partie carnage proprement dite. Apres une dizaine de missions (soit la moitié de la campagne), on a un grand sentiment de joie. Les missions, toutes dissemblables tant dans leurs objectifs que dans les moyens de les mener à bien, sont scriptées d'une façon exemplaire. Certains scénarios (comme le sixième) se déroulent même en plusieurs chapitres, et on découvre que la carte apparemment simple recélait en fait une mine d'endroits cachés.

Les alliés, eux, réagissent d'une fort belle manière. Une fois que vous vous retrouverez à la tête d'un gros groupe, il sera un peu plus facile d'envisager des batailles de grande envergure. Chacun de vos coreligionnaires possèdent un caractère propre et réagissent d'une façon fort différente face à l'ennemi. Il est possible de donner des ordres simples de



▲ Ambiances crépusculaires.

Un mech à la mer ! ▼

type « Toto attaque X », mais l'écran de commandes (F9) est entièrement consacré à la chose, et en un rien de temps, vous pourrez assigner toutes les cibles à qui de droit.

■ Le test, bientôt

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il reste des tas de choses à découvrir dans Mechwarrior. Tout d'abord, la suite de la campagne, et ensuite, quelques équipements qui ne fonctionnaient pas dans la bêta que l'on a reçue de Microprose. D'après les screenshots que l'on a vus, il est apparemment possible de se rendre invisible « à la Predator », ce qui réserve encore plus de plaisir lors d'un jeu en réseau. À propos de ce mode précis, on ne sait aucunement ce qu'il pourra avoir dans le ventre. Y aura-t-il des serveurs à l'instar de Heavy Gear, qui proposait une véritable guerre camps contre camps en réseau, ou verra-t-on des affrontements plus traditionnels ? Pour mémoire, une partie réseau de Mechwarrior II était assez bordélique à mettre en place. Réponse au test.

Bob Arctor

Rien ne vaut un bon coup de lance-flammes pour calmer les Kestas. ▼



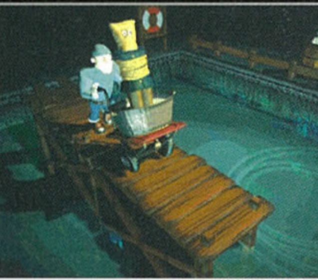
Preview

GESTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR STUDIO 3
SORTIE PRÉVUE JUILLET 99



◀ Chaque immeuble vous rapportera du pèze suivant le type de vos tenanciers. Bien sûr au début vous ne chercherez que de bon reproducteurs pour accroître vos troupes mais ensuite les plus riches auront sans doute votre préférence.







Street Wars

Street Wars se présente comme le successeur de Constructor, avec un graphisme amélioré et des animations en nombre. Le principe, lui, reste à peu de choses près similaire. Vous êtes un de ces mafiosi prêts à tout pour épouser la fille du parrain (ça c'est moi qui le dis, mafiosi d'accord mais pas sans raison, par amour...) et devenir son bras droit. Mais beaucoup de concurrents sont sur les rangs. Va falloir jouer des coudes pour vous distinguer. Bien gérer votre capital de départ devrait vous permettre d'accumuler richesse et pouvoir. Le premier objectif sera de délimiter votre territoire, puis de construire des rentes de base comme des maisons ou des bars pour avoir des revenus réguliers. Ensuite, pour vous enrichir, il suffira de jouer finaud. Un petit enlèvement par-ici, un petit meurtre par-là. Une guerre des gangs et quelques graissages de pattes en prime vous assureront une prompte ascension vers les sommets du pouvoir mafieux.

De nombreuses améliorations ont été apportées par rapport à Constructor. Les joueurs se trouveront devant un jeu plus simple d'accès où le découpage en missions devrait donner plus d'allant. L'époque choisie, le milieu des années 30, se prête aux rebondissements et votre terrain de chasse couvrira les principales villes des États-Unis. L'arrière plan autorisera donc les coups les plus tordus, et on espère bien que les niveaux n'auront aucune limitation morale. En deux temps, trois mouvements, vous vous sentirez dans la peau d'un véritable Al Capone. Vos potes n'auront qu'à choisir : soit vous appeler Al, soit signer pour Familles de France.

Kika





▲ Des gadgets comme l'alambic ou le four permettront d'upgrader vos propriétés. La majorité de vos constructions pourront évoluer.

VOTRE JOYSTICK POUR 24 F C'EST POSSIBLE !

11 magazines + 11 CD-Rom PC + 11 booklets soluces



B U L L E T I N D A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2 59718 LILLE CEDEX 9

OUI je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : └┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘

Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘

Ordinateur : ....

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST304

Preview

GESTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR RED LEMON
SORTIE PRÉVUE JUILLET 99





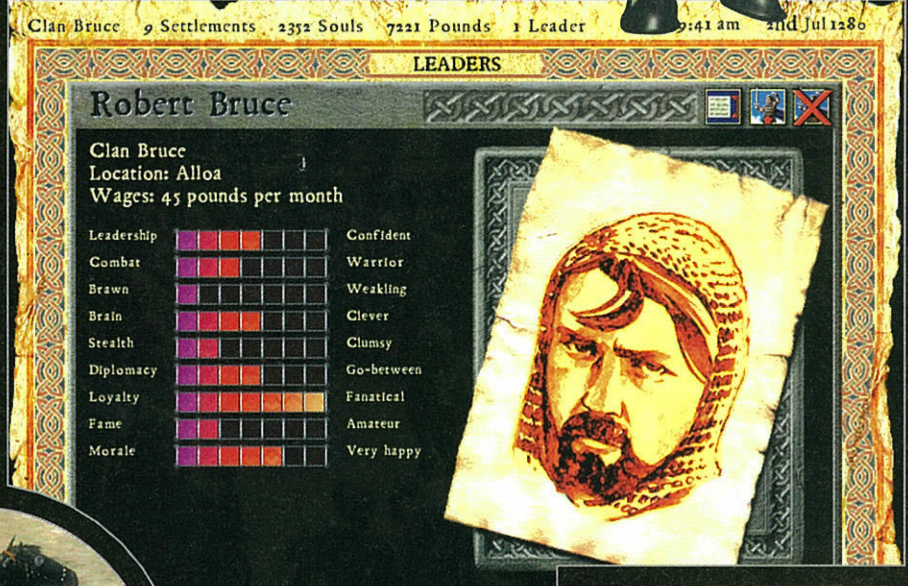
Braveheart

Quel bonheur ! On va pouvoir enfin taper sur les Anglais en ayant le beau rôle. Braveheart, inspiré du film du même nom, vous propulse, par la grande porte, dans l'histoire de l'Écosse. Vous allez lutter avec le héros national William Wallace (Mel Gibson), entièrement modélisé avec kilt et maquillage bleu à l'appui. S'il porte une culotte, ma foi, lors des combats je n'ai pas pu la voir. Impossible de lui faire lever ses jupettes. Alors même si le terrain des affrontements respecte, à 50 mètres près, celui de l'Écosse, on se pose des questions.

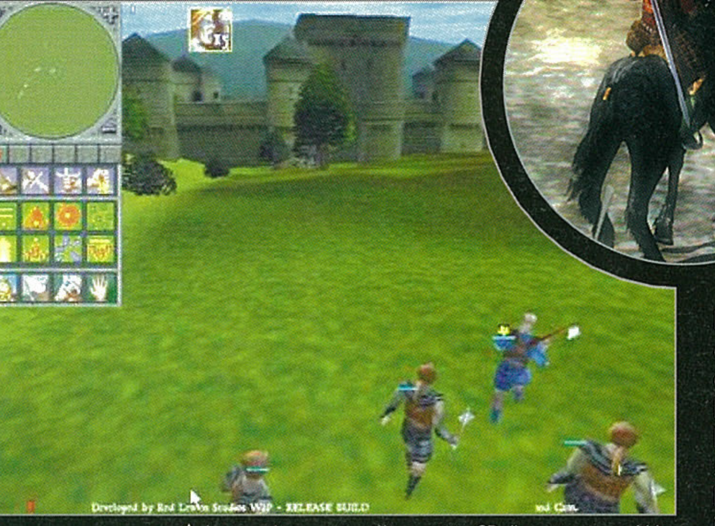
Pour changer des jeux de baston 3D à la Myth, une partie gestion, comme les affrontements en temps réel, interviendra lors du déroulement de la campagne. Elle prendra en compte aussi bien l'exploitation des terres que la création des biens et le développement des cités. Voilà qui devrait paraître bien alléchant si l'interface ne semblait pas aussi sommaire. J'avoue que je reste assez perplexe sur le résultat final. Enfin, ne soyons pas trop négatifs, après tout il reste encore un mois à Red Lemon pour la mettre au point son jeu.

Les combats sont musclés, fluides et tactiques. Le graphisme devrait les rendre encore plus attrayants. La campagne permettra de débuter avec le clan de son choix, chacun ayant des caractéristiques différentes. Voilà qui devrait nous offrir un jeu d'une grande durée de vie. Entre les Anglais essayant de s'introduire sur nos terres et les autres clans, les occupations ne manqueront pas. Une seule question brûle mes lèvres : à quand le même avec les Irlandais ? Remarquez, ça nous mènerait loin, c'est toujours la guerre là-bas.

Kika



▲ Au fil des combats, les chefs de clans obtiendront des points de compétence à distribuer.



▲ Les combats sont entièrement en 3D. Ils peuvent aussi bien se dérouler en rase campagne qu'en pleine ville.





COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

joystick

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK







N°95

• **Tests :** Heart of Darkness, Commandos, Final Fantasy, Gex 3D, Conflict Freespace, Yannick Noah Great Courts 3, Micromachine V3
• **Sur le CD :** GT Racing 97, F-15, Scars, Addiction Pinball, Warlords 3, Super Touring Car, Queen the Eye
• **Soluces :** Die by the Sword, Croisades, Battlezone 1re partie

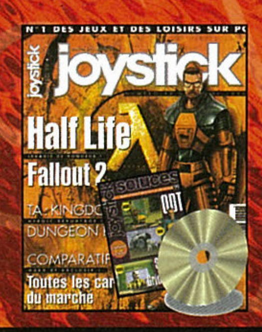
N°96

• **Tests :** Urban Assault, MAX 2, The Operational Art of War, TA Combats stratégiques
• **Sur le CD :** Heart of Darkness, Grand Prix Legends, Red Jack:La Revanche des Brethen
• **Soluces :** Soluces Black Dahlia et Battlezone 2e partie, guide Dark Omen

N°97

• **Tests :** Colin Mac Rae, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
• **Sur le CD :** O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN, ...
• **Soluces :** Unreal, Feebles Files







N°98

• **Tests :** Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
• **Sur le CD :** Shogo,Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3, 1602, Monaco GP...
• **Soluces :** Soluce Chine, Guide Commandos

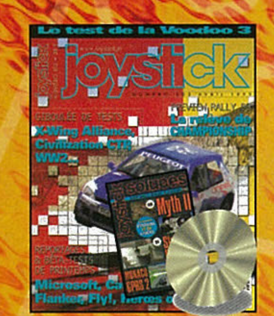
N°99

• **Tests :** Half-Life, Rainbow Six, Heretic II, Fallout II, L'Odyssée d'Abe, Shogo, FIFA 99, Wargasm, SIN, Populous, King Quest
• **Sur le CD :** Heavy Gear 2, Mankind, Microsoft Pinball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Mad Trax, MIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Exodus, SWAT 2, Blood 2
• **Soluces :** O.D.T., Grim Fandango
• **Guides :** Special Ops

N°100

• **Tests :** Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
• **Sur le CD :** Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
• **Soluces :** Half-Life, Rainbow Six
• **Guides :** Fallout II
• **Aide de jeu :** Monaco GP







N°101

• **Tests :** Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
• **Sur le CD :** Superbike, Myth II, Descent 3, Dethkarz, Settlers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
• **Soluces :** Fallout 2, Sanitarium
• **Guide :** SIN

N°102

• **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
• **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
• **Guide :** Railroad Tycoon 2
• **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2

N°103

• **Tests :** X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
• **Sur le CD :** World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2...
• **Guide :** Myth II
• **Aide de jeu :** Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2

Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F, soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

• Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR
CRISTAL DYNAMICS
SORTIE PRÉVUE JUILLET 99





Soul Reaver



▲ Les vampires sont immortels. Alors, pour les tuer pas question de sortir son cure-dent. Il faut trouver des palliatifs avec les éléments du décor. La torche est pas mal pour vous offrir une merguez vampire.

Soul Reaver... Non, aucun écho dans votre mémoire ? Cherchez bien. Legacy of Kain. Toujours rien ? Pas étonnant. Sorti d'abord sur console, ce soft connut un bide retentissant chez les joueurs PC. Alors la suite... nul ne l'attend parmi nous. À tort, il faut bien l'avouer. Car si Legacy of Kain commit l'erreur de passer sur PC sans adaptation poussée, Soul Reaver, lui, utilisera ce qui se fait de mieux dans la 3D pour nous en mettre plein les mirettes autant sur console que sur PC.

Le graphisme promet d'être superbe. En plus des décors impressionnants, on aura aussi droit à des animations et des scènes vidéo sympatoches. Le scénario sera lui aussi béton. Mais le dévoiler trop tôt éventerait tout suspense. Sachez seulement que l'ambiance est gothique jusqu'au bout des ongles. Legacy of Kain parlait d'un vampire, cette fois-ci ce sera l'histoire d'un buveur d'âme à la haine tenace. Il n'y aura aucune mission dans ce soft, pas de niveau, rien de ce qui se fait habituellement dans les jeux consoles. Non, votre héros pourra absorber son comptant d'âmes dans deux mondes sans limite : le monde matériel et le monde des esprits. Le système ingénieux, pour passer de l'un à l'autre, devrait occasionner pas mal de mouvements. Se voulant d'abord un jeu d'aventure, Soul Reaver comportera des énigmes mais aussi pas mal de combats. La majorité des êtres que vous rencontrerez seront agressifs. De nombreux passages délicats vous demanderont de faire chauffer vos cellules grises. Alors attendez-vous à vivre un voyage *post-mortem* inoubliable.

Kika



Le jeu sera rythmé par l'affrontement avec des boss. Chaque victoire sera récompensée par de nouveaux pouvoirs. ▼









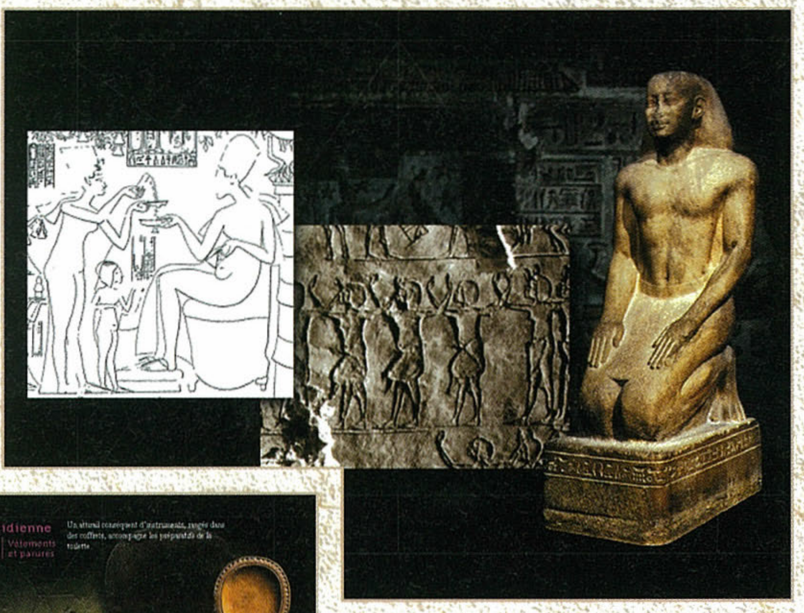


L'Égypte au temps des pharaons

EDITEUR LOUVRE ET RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX

SUR PC & MAC CD-ROM

L'Égypte ancienne représente une culture mythique pour la majorité d'entre nous. Mais la plupart de ses ruines et de ses richesses restent difficilement accessibles à tout le monde. Le Louvre et les Musées Nationaux ont eu la bonne idée de réunir leurs œuvres et leurs connaissances dans ce CD. Aussi, plus besoin de faire la queue pendant des heures à l'entrée du Louvre ou de se payer un voyage en Égypte. Pour admirer et comprendre cette culture millénaire, il suffit d'un simple PC et d'un lecteur de CD-R. Complet, pratique et très bien documenté, l'« Égypte aux temps des pharaons » vous invite à une balade culturelle instructive. Des montages photos commentés vous donnent les principales clés de la civilisation égyptienne. Chaque objet possède une fiche détaillée indiquant sa fonction et son histoire. Chaque personnage est fiché de la même manière. D'un simple clic, on accède à des cartes permettant de se faire une idée de la typographie du terrain avec ses principales villes. Les grandes batailles sont elles aussi commentées. Les quatre thèmes principaux de ce produit (personnages, thématiques, chronologie et géographie) permettent de bien maîtriser ce sujet. Grâce à ses commentaires intelligents, ce logiciel, simple d'accès et très facile d'utilisation, a le mérite de nous faire découvrir les richesses passées du peuple égyptien.







Encyclopédie des sciences et de l'espace

EDITEUR MICROSOFT
SUR PC & MAC CD-ROM

Les encyclopédies, c'est pas trop mon truc et pourtant quand j'ai vu celle-ci, mon œil s'est mis à briller. Très complète, sans pour autant tomber dans les profondeurs abyssales des théories, elle présente de manière assez ludique les réactions physiques simples et le monde qui nous entoure. Sa facilité d'accès la désigne comme un bon outil complémentaire pour un lycéen en rupture de cours, plus que comme une base de données pour adultes. Un quizz est même incorporé pour tester ses connaissances.



Mystère au Palais d'été

EDITEUR MICROSOFT
SUR PC & MAC CD-ROM

Après avoir été pillé en 1860 par les armée européennes, il ne restait plus grand-chose du Palais d'été des empereurs chinois. Les objets les plus importants furent expédiés dans les capitales européennes, où on peut encore les admirer dans les Musées nationaux. Ce soft propose une reconstitution de ces célèbres jardins primés par les écrivains de l'époque. Il offre ainsi, sous forme d'enquête sur les circonstances mystérieuses de la mort d'une jeune femme, la découverte de la civilisation chinoise à travers ses arts les plus exquis. Cette visite culturelle est très bien conçue, grâce à une reconstitution minutieuse et détaillée des lieux et des objets de l'époque.

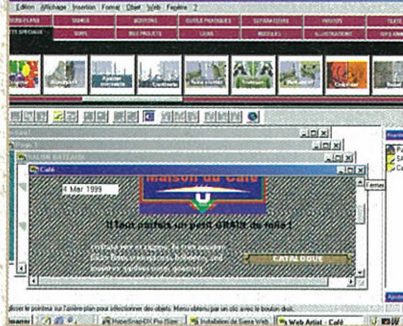


Web Artist

EDITEUR SIERRA
SUR PC

Voilà un logiciel qui tombe à pic. Avec la baisse du prix des télécommunications prévue pour l'an 3000, le Net va connaître une explosion. Ce sera à celui qui aura conçu le meilleur site. Alors, pour donner sa chance aux plus nuls, Web Artist permet la création facile d'une page. Avec un simple glisser/déposer, on pourra créer son propre site sans avoir à connaître 10 000 routines ou à se lire à corps perdu des bouquins de langage HTML dépassés dès leur sortie. Monsieur tout le monde peut maintenant lui aussi se lancer sur Internet sans galérer. De la carte de vœux électronique au site commercial à multiples liens, tout devient accessible sans avoir à se prendre la tête. Très simples d'accès avec un manuel bien conçu qu'il suffit de suivre pas à pas pour avoir des résultats immédiats, Web Artist met enfin la construction de sites à la portée du grand public. Et puis, pour ceux qui ont déjà réalisé pas mal d'éléments graphiques, ils pourront incorporer ces derniers dans les 20 000 déjà existants. Comme il serait agréable de trouver plus souvent des logiciels de cet acabit !





petites annonces

VENTES PC

Dép. 06. Vds imprimante HP Deskjet 600 + 1 cartouche noire + color kit : 450F. Vds DD 1,2Go Quantum Fireball : 300F. Anthony au 04 93 78 96 73.

Dép. 11. Vds P150 Intel, 48Mo RAM, DD 1,2Go, CD 8X, carte vidéo 2Mo, 3Dfx 4Mo, carte son 16 bits écran 14", Win95, Office95, Works, Publisher + jeux. Prix : 4000F. Tél. : 04 68 43 30 84.

Dép. 13. Vd PC K62400 + HDD 10Go + 128Mo SDRAM PC100 + L-CD SCSI Pionner 32X + graveur Traxdata 12X4X SCSI + Voodoo Banshee + Iomega - zip 100 + écran 15" + Asus P5AB + modem V90 + carte réseau + SB32 PnP + imprimante + scanner + divers Tél. : 04 91 32 39 20.

Dép. 13. Vds carte 3D + 2D Riva 128 TnT 16Mo PCI absolument neuve cause dble emploi avec jeux complets : 400F. Tél. : 04 42 50 23 14. Cherche CPU Pentium 233MMX ou K6 300MHz ou supérieur si vendu avec carte mère.

Dép. 14. Vds processeur Intel Pentium II 300 + ventilateur. Tél. : 06 83 96 22 55.

Dép. 17. Vds Helios Voodoo 2 12Mo neuve + jeux 3Dfx 590F. Vds aussi 16Mo SDRAM 100MHz : 220F ou le tout 750F. Contacter Sébastien au 05 46 56 28 08.

Dép. 26. Urgent ! Carte mère Iwill XA100 AGP (bus 100MHz UDMA) + processeur K6-2 300 et ventilo. Prix : 790F. Tél. : 04 75 05 00 94. E-mail : the.killer@wanadoo.fr.

Dép. 28. Urgent ! ! ! Vds carte graphique Ati Rage Pro 4Mo ext à 8Mo sur port AGP. Livrée avec sa garantie et ses logiciels au prix de 200F. Tél. : 02 37 34 20 59 à Sylvain.

Dép. 31. Vends carte 3Dfx 2D/3D Voodoo Banshee 16Mo AGP + jeu : 550F. Tél. : 05 61 44 17 30 après 17h30. Demander Anthony.

Dép. 33. Vds Ati 3D Rage II 4Mo PCI 250F, Aztech 2320 PnP comp. SB Pro 150F, CD Somesung 24X 200F, demander Jean-Philippe au 05 57 73 03 53 ap 18h.

Dép. 33. Vends P233 K6, 64Mo , carte graph Sis3D AGP 8Mo, son 16 bits, CD 36X, 14", Win98 + util + jeux, HD 2,1Go. Prix : 3800F. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 33. A saisir, tour IBM avec AMD K6 3D Now 266MHz + carte mère 100MHz + DD 4Go + CD 32X, garantie 6 mois prix : 3000F à débattre. Tél. : 06 87 82 31 88, très urgent !

Dép. 38. Vds 3Dfx2, 12Mo Creative Labs + jeux état neuf. Tél. : 04 74 54 47 69, prix : 600F.

Dép. 38. Vds carte mère 440BX pour céléron PII et PIII neuve jamais servi. Format AT ou ATX. Prix : 300F. 2 barrettes SDRAM non certifiées 100MHz de 32Mo chacune. Faire offre. Tél. le soir vers 18h00 au 06 14 05 06 29.

Dép. 40. Vends carte mère Shuttle Hot 571 (socket 7) + S3 Virge DX PCI 2Mo tbe le tout 300F ports compris demander Mathieu après 17h30 au 05 58 51 05 81.

Dép. 44. Vds carte 3Dfx Voodoo 2 prix : 800F + lecteur CD 36X neuf prix : 250F, prix à débattre. Appeler au 02 40 80 40 43 c'est urgent ! ou idont.know@wanadoo.fr.

Dép. 47. Vds K62 350 Banshee AGP 16Mo CD 40X 64Mo SDRAM 100 HD 4,3Go moy tour ATX écran 15p HP 120W modem Olitec V90 clavier souris W98 prêt Internet état neuf 5200F. Tél. : 05 53 49 30 85.

Dép. 52. Vds mémoire 32Mo SDRAM : 230F, lecteur CD 4X : 250F, lecteur CD 10X : 350F. Tél. : 03 25 56 43 62.

Dép. 54. Vds processeur PentiumII 300 : 400F. Demander Bruno au 03 83 47 45 27 après 19h ou par e-mail : drancesi@aol.com.

Dép. 57. Vds lecteur zip port // + 4 disk zip prix : 500F. Appeler Christophe. Tél. : 03 82 82 80 04.

Dép. 59. Vends carte 3D S3 Virge 4Mo Tél. : 03 20 37 64 51 100F à débattre.

Dép. 60. Vends carte vidéo Creative Riva TnT 16Mo AGP servie 2 mois prix 600F à débattre. Tél. : 03 44 53 60 86 ou olivier.occelli@wanadoo.fr.

Dép. 62. Vds Joypad Freestyle, lunettes 3D Eyescream le tout ss Gie, PII 266-300. Tél. : 06 10 201 372. Spengagn@club-internet.fr.

Dép. 62. Vends carte SCSI AVA-ISO5AE d'Adaptec 250F. Tél. : 03 21 50 26 55 demander François-Xavier après 18h.

Dép. 64. Vds Intel 166 Packard Bell 40Mo RAM DD 1Go CD-ROM, écran 14" carte 3Dfx 4Mo carte son 3D 16 bits comp SB + logiciels. Prix : 3800F + Pentium Intel 100, 250F + 2x4Mo EDO 100F. Tél. : 05 86 75 30 51 demander Franck.

Dép. 66. Vds carte 2D/3D Mystique 2 PCI 4Mo, mémoire EDO 4x8 soit 32Mo, CD 8X IDE Intel 1300 + ventilateur prix : 150F ; 180F ; 120F ; 100F. Tél. : 04 68 67 15 29 demander Laurent.

Dép. 66. Vds carte mère DFI Pentium 2 AGP, 3 ISA, 4 PCI en boîte + drivers 450F. Tél. : 04 68 55 99 32 ou e-mail : bonmarc@wanadoo.fr.

Dép. 70. Vds imprimante HP Deskjet 850-couleurs excellent état. Tél. : 03 84 30 35 28 soir.

Dép. 71. Vds carte 2D/3D Maxi Gamer Phoenix 16Mo RAM (ss garantie) : 650F. Tél. : 03 85 38 68 74 e-mail : yelfathi@hotmail.com.

Dép. 72. Vends carte de décompression Mpeg2 Realmagicplus (idéal pour lire des DvD) avec sortie TV : 600F port compris + carte Maxi TV PCI2 400F port compris. Tél. : 02 43 85 43 35 demandez Geoffrey.

Dép. 75. Vends urgent un volant à retour de force Microsoft Forcefeedbackweel + pédales + jeu sur Paris uniquement neuf, acheté il y a 15 jours tbe : 1000F. Tél. : 01 43 29 58 37 entre 4h et 7h demander Lucas 75 005.

Dép. 75. Vends carte 2D/3D, 2Mb, S3 Trio Virge. Faire offre au 01 42 28 76 67, demander Guillaume.

Dép. 75. Vds carte 3D ATI Xpert@works 4Mo ext. 8Mo AGP 2x prix : 400F + lecteur CD Asus 34X E-IDE Prix : 400F. L'ensemble prix à débattre. Tél. : 06 85 60 95 66.

Dép. 75. 3Dfx Voodoo 2 de Creative Labs en version 8Mo 500F négociable. Laurent 01 42 27 48 12.

Dép. 75. Vds CPU PII 266 : 700F + SB AWE64 : 120F + CD 12X : 100F + manette PC avec jeux + utilitaires : 350F. Vds anciens n° de Joystick 15F pièce. Contacter Jean Marc Tytgat, 11 rue Baulant, 75 012 Paris au 01 43 43 53 58.

Dép. 75. Vds ATI Rage 128 Magnum AGP 32Mo (neuve) : 900F/ Vds 3Dfx 350F (4Mo). Contacter Christophe au 06 10 82 20 76 ou 01 46 28 30 98 (prix à débattre) urgent.

Dép. 75. Vds appareil photo numérique Casio QU 5000SX, capteur 1/3" 1.310.000 pixels- résolution 1280x960- 8Mo - écran /viseur couleur LCD- flash- zoom 4x jusqu'à 96 photos, films de 65 sous garantie. Px : 3900F. Tél. : 06 09 14 96 88.

Dép. 75. Vds carte graphique 2D / 3D : S3 Trio vraiment pas cher. Tél. au 01 42 28 76 67 avant 21h30. Demander Guillaume.

Dép. 77. Vds Nvidia Riva 4Mo 250F, carte mère MS5156 pour AMD K6 2 et Cyrix2, 5PCI, 3ISA, 2USB 1PS\2 2PS 1 parallèle, 2DIMM Ssimm. Demander Pierre-Ange au 01 65 51 97 25. Recherche ASUS P5A format AT pas cher. Appeler ap 5h30 sauf W-E.

Dép. 77. Vds K6 233 MMX, carte mère Gigabyte TX pro2, ATI Xpert Work 4Mo PCI, 2x32Mo SDRAM , Maxtor 2,5Go, cs Sound Blaster 16, boîtier moyen tour AT + ventilo CPU prix : 2600F. Tél. : 01 60 26 48 21 répondeur.

Dép. 77. Vds carte mère 516K + Cyrix 200+, ventilo, 32Mo RAM le tout 1000F. Appeler au 01 64 01 75 55 ou triadet@club-internet.fr. Merci et faites vite.

Dép. 77. Vends carte son Cristal 150F. Tél. : 01 64 41 90 38.

Dép. 78. Vds K6 233MMX, 64Mo SDRAM, cm QDI TX, Millenium 4Mo, AWE 64, boîtier Morex ATX 2 venti pos, clavier KT2000, Microsoft Mouse : 2200F SCSI prix cassés : Dat, Barracuda 2Go, bus logic UW. J.hamel.1998@cranfield.ac.uk.

Dép. 78. Vends P200 MMX 32Mo de RAM DD 1,6Go : complet avec écran souris clavier enceintes… Prix à débattre : 2500F au 06 10 55 70 86 ou de 19h à 21h au 01 39 75 98 71. Demander Benoît.

Dép. 78. Vends Mystique 220 + Rainbow -runner -600F, gamepad Gravis Pro- 300F, Pentium2 -350MHz - 1000F, divers SDRAM 32 64Mo, DD Caviar 4,3Go 600F. E-mail :neo1013@monsite.com

Dép. 78. Vends moniteur Targa 14" Très bon état, résolution max 1024x768 prix : 500F. Demander Olivier au 01 34 84 96 85 ou lechuck@club-internet.fr.

Dép. 78. Vends moniteur 15 pouces Belinea diagonale 34cm, 1280x1024 à 75hz, pitch 0,28 très bon état, boîte, notice : 800F. Tél. : 01 30 53 32 93 à David après 18h.

Dép. 78. Vends ATI Xpert@work AGP 4Mo + jeu : 150F. Vds TamTam 150F. Tél. : 01 39 57 23 50 ou manix20@hotmail.com.

Dép. 78. Vds CPU AMD K6 2 3Dnow 350MHz 490F, imprimante HP laserjet 3 8ppm 1290F, enceintes + caisson de basse ACS 48 Powercube 690F, joystick retour de force Microsoft 790F, modem externe Novafax 33600 290F. Tél. : 01 30 44 26 86.

Dép. 79. Vds Intel P75, 48Mo RAM, DD 3,2Go, ESS Es688, enceintes, CD 16X, 3Dfx2 12Mo, 15"0,23, joy Wingman Extreme, Thunderpad digital, souris, clavier. Le tout : 4000F. Tél. : 05 49 09 68 39. Demander Jérôme.

Dép. 83. Vends Matrox G200 8Mo AGP : 400F. Demander Pierre au 04 94 99 82 61 ou par mail : p.mrt@usa.net.

Dép. 88. Vds carte 3Dfx Voodoo 350F, 1 barette SIM 32Mo 100F, joypad Microsoft pour PC + drivers 120F, écrire à Richardot Pierre, 9 chemin Grange Puton, 88200 Remiremont.

Dép. 92. Vends PC Hewlett Packard P100 DD 4Go 40Mo de RAM CD 4X écran 14" Windows 95CD clavier souris Works jeux bien pour traitement de texte. Tél. : 01 46 45 48 17 si répondeur laisser message prix : 2500F.

Dép. 92. Vends joystick Logitech Wingman Warrior 250F. Volant + pédales Race Leader 3D Guillemot 250F 4x8Mo EDO 100F les 16Mo. Pentium 133 100F. Tél. : 01 41 04 86 25 travail.

Dép. 92. Vends carte graphique Ati Xpertplay 8Mo PCI. Carte de décompression Mpeg2 Cinemaster. Laisser un message au 01 46 65 18 51.

Dép. 93. Vds PC 200MMX + 16Mo SDRAM + HD 3,2Go + Ati 3D Rage Pro + CD 24X + cs 16 bits + modem carte 11sbds + écran 15" + 1USB marque Packard Bell 3000F. Demander Régis au 06 60 18 14 80, 01 43 88 03 39 solexine@wanadoo.fr.

Dép. 93. Vds unit cent P166MMX dd 3,2Go 32Mo SDRAM CD 12X SCSI graveur 2X Sony Cady SCSI Sound Blaster Live Value Ati Rage 2Mo PCI clavier souris carte réseau NE 3200, Win98, 5000F. Tél. : 06 61 77 08 21.

Dép. 94. Vends graveur Philips CD-RW / IDE / 2x2x6x CDD 3610 + nappe + câble audio + drivers + logiciels pour 1300F. Vends aussi lecteur CD Goldstar 24X pour 250F. Tél. : 01 49 80 97 98.

Dép. 95. Vends portable Twinhead 486 8Mo RAM Windows 95 DD 200Mo lecteur disquette 1000F. Tél. : 01 34 13 37 75 avant 20h.

ACHATS PC

Dép. 39. Achète carte graphique VLB 4Mo Stealth 64 Diamond ou Matrox MGA II+ ou comparable. Carte controleur VLB E-IDE avec ports 16550 et ECP/EPP. Étudie vos propositions au 03 84 71 51 62.

Dép. 39. Recherche carte graphique VLB 2Mo, 32 bis ou plus. Tél. : 03 84 71 51 62.

Dép. 59. Achète carte 3Dfx2. Faire offre au 03 20 24 73 79 (demander Sylvain).

Dép. 75. Urgent ! Recherche (désespérément) CPU pentium MMX au minimum 200. Faire offre au 06 03 13 50 36 Mike.

Dép. 91. Achète 3Dfx1 ou 2. E-mail : tonyo-83@yahoo.fr

VENTES AUTRES

Dép. 33. Vds voiture de modélisme mot. 2cm3 Kyosho, télécommande T2M + carrosserie Ford Escort Cosworth verte + nbx accessoires + 6l d'essence. Le tout : 1300F à déb, idéal débutants. Tél. : 05 57 74 99 48.

Dép. 54. Vends Tam-Tam modèle OEC1 : message texte ou numérique, couleur gris foncé + clip ceinture + mode d'emploi : 250F. Tél. : 06 62 34 88 01.

Dép. 60. Vds console Sega Saturne + jeu + manette prix : 250F. Recherche console PlayStation, faire offre. Tél. : 06 87 50 20 17.

Dép. 69. Cpc 6128 Amstrad + jeux + 2 manettes + meuble + chaise. Prix : 500F le tout. Tél. : 04 78 17 45 71.

Dép. 75. Vends Nintendo 64 + 3 manettes + 2 cartes mémoires + 2 kits vibrations + extension pack + jeux. Le tout 1500F ou à débattre. E-mail : zizou10@aol.com

Dép. 76. Vds Atari 76 avec disquettes en assez bon état. Prix à débattre. Tél. : 02 35 07 70 58. Demander Quentin après 17h.

Dép. 89. Amiga 1200 Desktop 4 IDE + kit Led + Idemux 2100F. Kit Randy ROM 350F, 16Mo SIMM EDO 250F, CD 2X SCSI ext plat : 300F, Digit audio ext 250F, souris Amiga 150F, interface clavier 250F, mat divers. Sébastien au 06 85 09 72 14.

Dép. 91. Messager TAM-TAM message lettre, chiffre, répondeur vocal bon état, bleu. Prix : 100F. Tél. : 01 69 51 18 93.

ACHATS AUTRES

Dép. 31. Je recherche des anciens n° du mag. Joystick à partir du n° 65. Je les achète pas cher. Je recherche aussi toutes les images possibles. Écrivez à Mr Maume Christophe, appt. n° 101, 21 rue Claude Forbin, 31400 Toulouse.

Dép. 69. Achète PlayStation avec ou sans jeux à prix raisonnable et en bon état. Tél. à Karim au 04 78 07 08 64.

Dép. 89. Achète 3DO bon état bas prix version Pal. Tél. : 06 14 06 90 42, répondeur.

CONTACTS

Dép. 77. Recherche personne pouvant me donner des tuyaux sérieux pour optimiser les performances de PC pour création de site Web. Guillaume au 01 60 06 68 60 après 18h.

Dép. 77. Salut, je suis un fan de Starcraft, j'aimerais discuter et faire un add-on de niveau, etc. Je projete de faire un soft genre Dungeon Keeper (oui oui, le contrôle d'esprit). Contacter Pierre au 01 64 23 35 69.

JOBS

Dép. 75.

Responsable de magasin :

De niveau bac + expérience exigée minimum 1 an. Professionnel de la distribution, sous la responsabilité de l'animateur de réseau, vous êtes chargé de réaliser vos objectifs CA, marges et valorisation des stocks, et le management d'une équipe de 4 à 6 personnes. Envoyer ou déposer CV + photo + lettre manuscrite à : Score Games/DRH, 6, rue d'Amsterdam, 75009 Paris.

Vendeur informatique :

De niveau BAC + expérience exigée minimum 1 an dans la vente informatique et logiciels jeux. Réelles opportunités de progression au sein du groupe Score Games. Envoyer ou déposer CV + photo + lettre manuscrite à : Score Games/DRH, 6, rue d'Amsterdam, 75009 Paris.

Dép. 75. Cherchons responsables de salle de jeux en réseau pour début septembre. Demander David au 01 46 22 19 00 ou 06 11 85 95 35. Poste sur Paris.

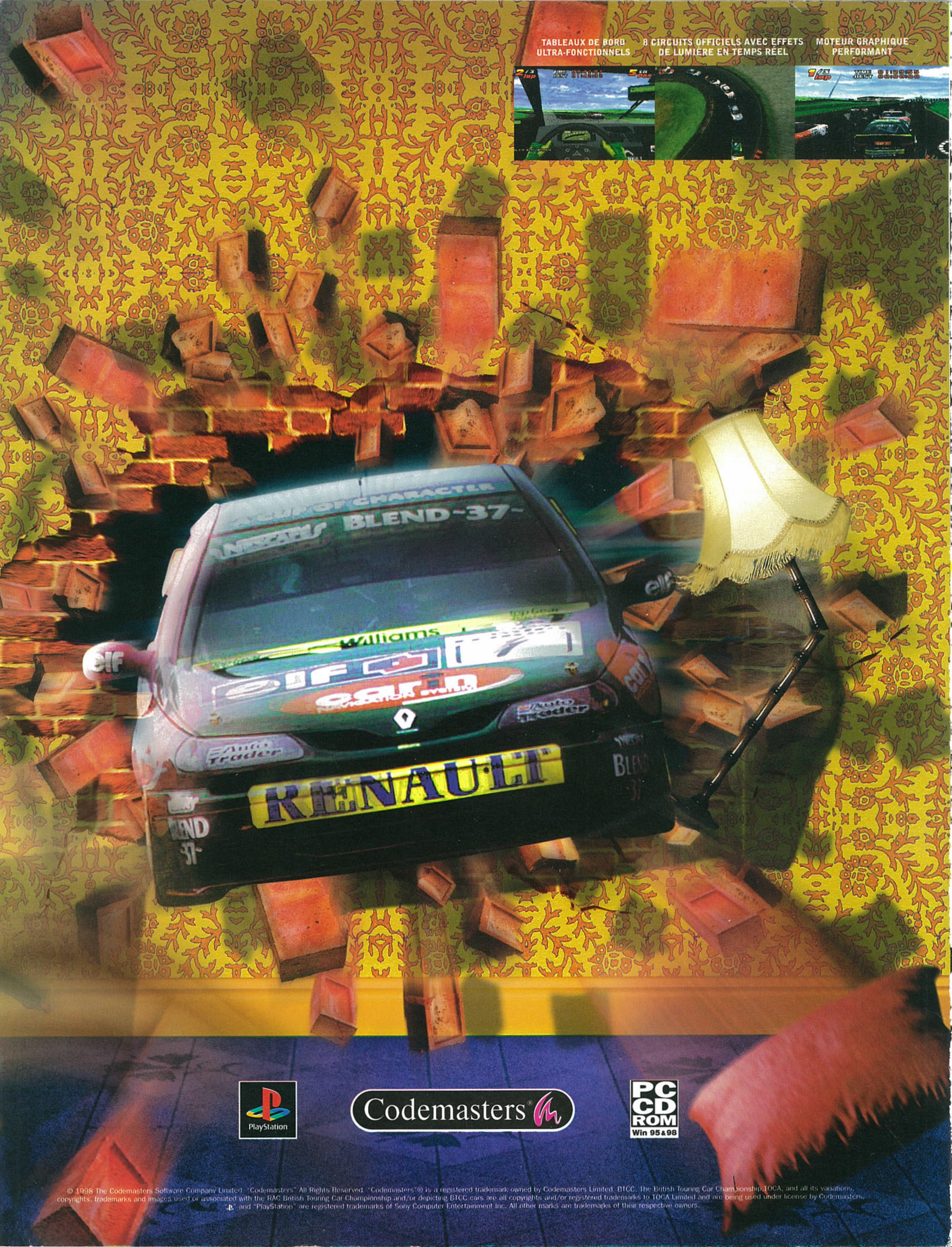
Dép. 95. Brainstorm Studio, recrute Graphistes 3D (décors et personnages) très bon niveau de modélisation précalculée (pas de mapping pour 3D temps réel), programmeur (DirectX et Ddraw) et musiciens (MP3 et sonorisation). Pour nous contacter, e-mail : dunne@magic.fr et tél. : 06 07 97 54 66. Envoyez vos œuvres à : Brainstorm, 7 rue Alexandre Prachay, 95300 Pontoise.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 105 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES


TABLEAUX DE BORD ULTRA-FONCTIONNELS
8 CIRCUITS OFFICIELS AVEC EFFETS DE LUMIÈRE EN TEMPS RÉEL
MOTEUR GRAPHIQUE PERFORMANT
BLEND-37-
RENAULT
elf
PlayStation
Codemasters
PC CD ROM
Win 95&98